特別付録！ FFVを遊びつくすための大百科事典

1993年2月4日発行（毎月4日発行）第8巻第2号通巻130号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

HIPPON SUPER!

Feb. 2 1993
¥490
毎月4日発行

SUPER-FAMICOM
FAMICOM
PC-ENGINE
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
…ETC
FOR ALL TV GAMES

巻頭特集●RPGファン必読！GBシリーズからの超進化

聖剣伝説2

RPG大全 SPECIAL

Q&A

真・女神転生
ロウか？ カオスか？ 究極のQ&A

エルファリア
攻略難関ポイントを徹底指南する

半熟英雄
半熟から完熟へ？ 完全攻略問答集

メタルマックス2
ノイギーア

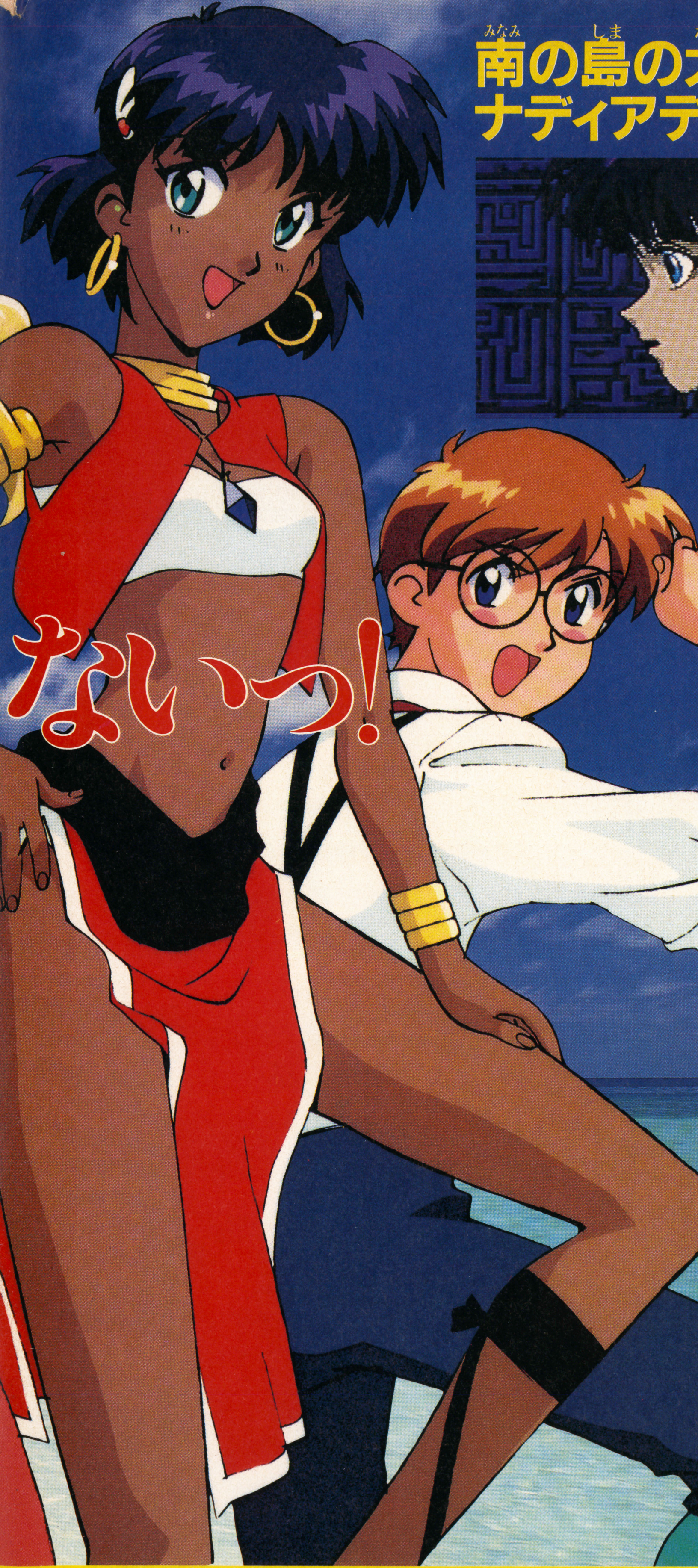
●リアルタイムSLG特集
ポピュラス2
パワーモンガー

●スーパーテク道場
ヴァルケン
究極のメカアクション
徹底攻略

特別付録●攻略からリプレイまで、FFVを遊びつくすデータ満載!!

ファイナルファンタジーV 大百科事典

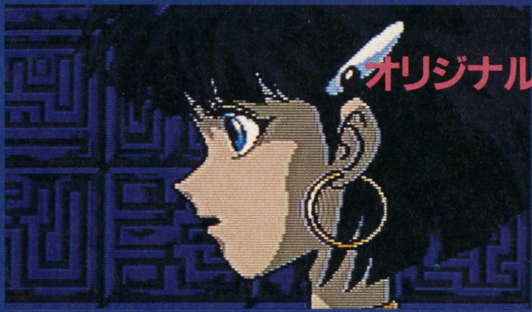
20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
ふしぎの海のナディア
THE SECRET OF BLUE WATER
発売1月29日(金)／希望小売価格6,800円(税別)
キミがいなけりゃはじまら
ふしぎの島のナディア
ひぐち きみこ
ブルーウォーターさえ手に入れば…
ばっ
世界制服
ガーゴイルにとってかわれる!
?
そしてCCガールズのような秘書をはべらせて… うふっ
うえへへへへへへへへへへへへへへへ
あっ ブルーウォーターがさらわれた
ナディアごと
ガーゴイル
こんなに強くて
オラオラオラオラオラオラオラオラオラオラ
ドッ
ドーン
ドッドーン
こんなにもカッコイイ俺さま
…なのになぜ姐さんはふりむいてくれないんだろう
お星さま俺の恋を実らせて下さい
サンソーン
サンソン!
さっそく効果が…!?
どきっ
メシだから早く来いって言ってるだろ? 片づかないんだよッ
ふびんな奴…
しくしくしくしく
紹介するよ、この子はナディアっていうんだ。
コンニチハ
じ
どうしたの… フィシス そんなコワい顔して。
いいえ、何でもないの
胸囲は私が勝ってるわよね。
フフン
ブルーウォーター見てたわよ
アヤシー
うーん
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900



南の島の大冒険
ナディアデジコミパラダイス!

DIGITAL COMIC

SUPER CD·ROM² SYSTEM

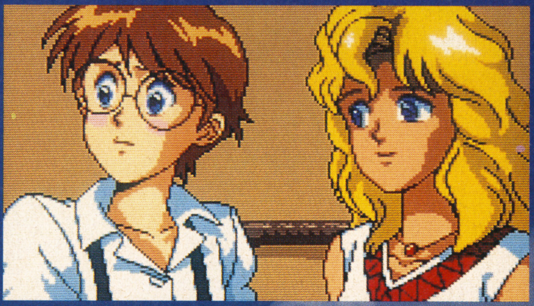


PCだけのオリジナルストーリー!

ちょっとわがまま、ちょっといじっぱり、あのナディアがPCエンジンにやってきた。しかも、南の島を舞台にしたオリジナルストーリーに、ナディアワールドを大満喫できるナディアクイズがついた超豪華版の面白さ。

ファンなら必見、初心者だってのめり込む胸わくわくの大冒険。はたしてどんなことが起こるやら……。

ハドソンデジコミ超期待の第４弾「ふしぎの海のナディア」スーパーCDでついに登場。



お楽しみナディアクイズもあるよ!

超豪華声優陣でファン必見!

もちろん、TV版でおなじみの声優陣をそっくり起用してキャラクターの絶妙なコンビネーションもバッチリ健在。さらにナディアクイズでは、このソフトだけのマリー&ガーゴイルの新コンビも誕生して、話題沸騰まちがいなしだ。

CAST

ナディア	鷹森淑乃
ジャン	日高のりこ
マリー	水谷優子
フィシス	冬馬由美
	他

©1993HUDSON SOFT
©1989NHK・総合ビジョン・東宝

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

FAMICOM FAMILY
キミはもう、孤独じゃない。
複数のチームをあやつるファミコン初のチームスピリッツRPG
誰かに頼まれたわけじゃない。
愛する人を救い出すために、自分の町を守るために、立ち上がった。
信頼できる仲間たちがいる。温かく見守る町の人たちがいる。
7つの聖石に秘められた力とは？古代から伝わる巨神伝説の真相とは？
広大なフィールドに、それぞれの想いを抱いて、複数のチームが旅立った。
新たなチームを加えながら冒険をつづける戦士たちが、
長い旅の果てに見たものは…
僕たちの合言葉はいつも「Team Spirits」。
■ニュータイプRPG・Team Spiritsとは？
1つのチームは隊長と5人の隊員によって構成され、最大4チームを同時進行できるゲームシステムです。チームプレイの腕前と、フォーメーションのとり方が試されます。
■スタッフ■
シナリオ●佐藤克之
キャラクターデザイン●高田裕三
音楽●田中公平
プログラム●㈱ランダム ハウス
絶賛発売中!!
定価¥9,700(税別)
JUST BREED
ジャストブリード
ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル
TEL.03(3371)5581

対戦型
1人でも遊べます
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイ・TMは任天堂の商標です。
ダンジョンランド
IN
僕の
ダンジョンへ、ようこそ。
絶賛発売中!
定価¥4,600(税別)
陽あたりナシ。モンスター無数。*1 迷いごこち満点。
にっくきアイツを招待したくて、心をこめて作った僕のダンジョン。*2
アイツの悩む顔が目にうかぶぜ。さ、きょうは天才レベル*3で腕ならし。
明日の対戦にそなえて練習、練習っと。*4
*1…桜玉吉氏デザインのむちゃくちゃかわいいモンスターがぞくぞく登場。
*2…対戦モードはお互いに作ったダンジョンでの冒険だ。
*3…一人プレイは「ふつう」「かしこい」「天才」の3レベル。
*4…他に3つのシナリオが楽しめる。クエストモードも搭載。
"ワハハこれでも食らえ"
"えーい勝負だ。必殺技を受けてみろ"
さあこい!
戦いのボルテージが今、
爆発!
ENIX
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル PHONE.03(3371)5581

新機軸「リングコマンド」

PARTY ACTION RPG

聖剣伝説2

せいけん でんせつ

ハイスペックAIがアクションRPGを進化させる パーティアクションRPG－スクウェアの新たな挑戦

■SFC■スクウェア■ 4月下旬発売■価格未定

STAFF

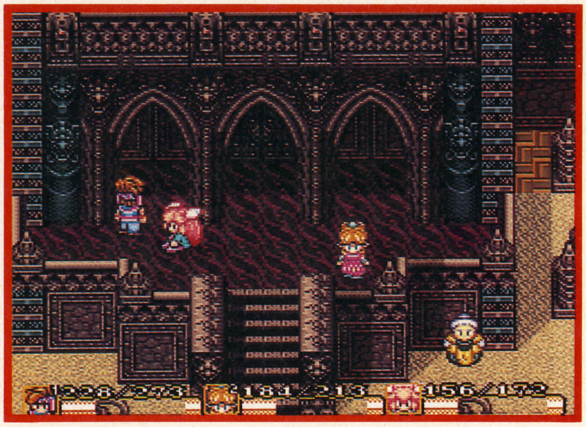
PRODUCER　田中　弘道
DIRECTER　石井　浩一
PROGRAM　ナーシ・ジベリ

そして最新データ・画面写真で贈る徹底研究！

『ファイナルファンタジーⅤ』『半熟英雄』を、昨年の12月に発売したばかりのスクウェアの最新ゲームが発表された／　ＧＢで発売されていた『聖剣伝説』の続編だ。ゲームシステム、グラフィックは、スーパーファミコンの性能に合わせて、大幅にパワーアップ。パーティアクションRPGとして、生まれ変わったのだ。

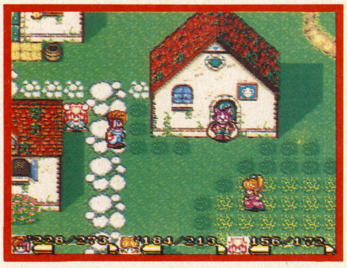
新たなコマンド形式「リングコマンド」搭載！

いつも、新しいことへの挑戦を続けるスクウェアの生み出した、新感覚コマンド「リングコマンド」。ウィンドウをいちいち開くメニュー画面は、これの開発により、過去のものとなってしまった!?　そこに隠された秘密とは？



立体感のある美しいグラフィック

ＳＦＣの機能に合わせて、グラフィックはとても美しいものになっている。『聖剣伝説２』には、高さの概念が取り入れられているのだ

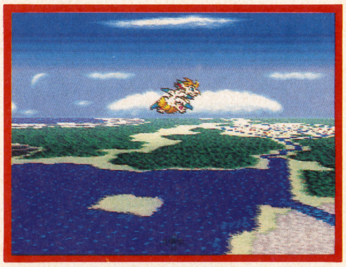


マナを巡る世界とは何だ

神秘のカマナ。ＧＢ版同様、『聖剣伝説２』でも、この不思議な力を中心として、冒険の旅が繰り広げられるぞ

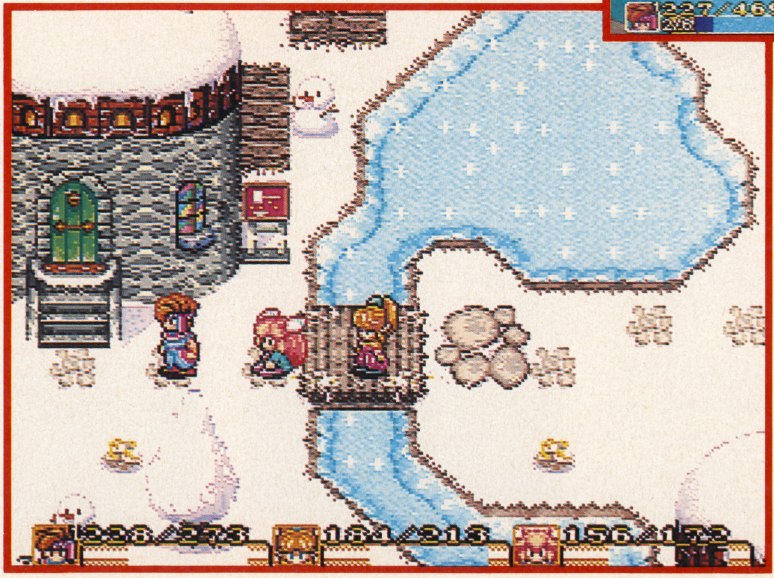
飛行シーンは圧巻！

毎回、空中を飛行するシーンで驚かせてくれるスクウェア。『聖剣伝説２』は、その中でも圧巻の演出！



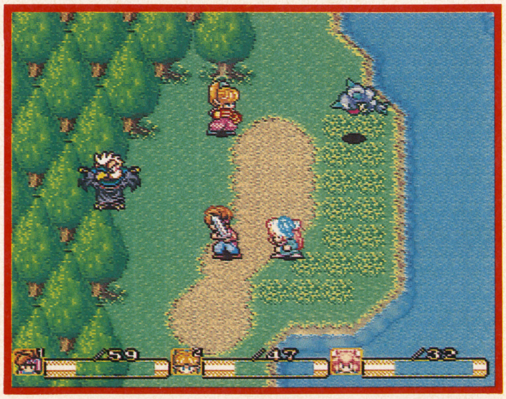
個性ある敵キャラたちは必見

敵キャラクターたちは、それぞれ個性を持っている。攻撃をうけたときに痛そうな表情をするヤツや、ユニークな仕草をするヤツがいるのだ



舞台は雪国にまでも広がってゆく

一面を雪に覆われた厳寒の地。『聖剣伝説２』の物語は、こんな北の地にまでも広がっていくんだね。惑星規模のお話なのかな？　そこかしこに見える雪だるまが、とってもよく表現されている



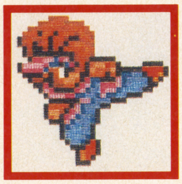
「アクションRPGとは何か」を追及する

パーティアクションＲＰＧは伊達じゃない／　なんと操るキャラは３人。しかもリアルタイムで進行する。アクションの苦手な人でも遊べる工夫がされているんだ

文・佐久間亮介

主人公は3人！ これがパーティアク

『聖剣伝説２』には、３人の主人公が用意されている。彼らは、それぞれの役割分担を持って登場するのだ。敵との戦闘においても、それは同じ。リアルタイムに進行していく戦闘シーンで、彼らを同時に操る。主人公の特徴とシステムについて説明していこう。



主人公1　性別：男　16才

『聖剣伝説２』の実質的な主人公。彼の冒険の旅こそ、プレイヤーであるキミの冒険となるのだ。ふとしたことから、マナの力を巡る世界の流れに巻き込まれることに。アクションの得意な人向けのキャラクターなのだ。

『聖剣伝説２』の物語をひっぱっていくことになる少年。マナの減少によって力を失ってしまった聖剣を、偶然、その手で引き抜いてしまった。彼は再び聖剣を蘇らすために、真の勇気を身につける旅に出る。修行の旅で、彼はマナの要塞を巡る世界の大きな流れに巻き込まれていくのだが…。

剣等の武器によっての戦闘を得意とするキャラクター。アクションＲＰＧが得意な人は、もっとも多用することになるはずだ。魔法を使うことはできないが、その攻撃力には、安心して敵と戦えるだけのものがある。

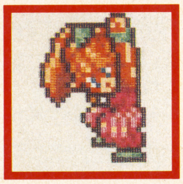
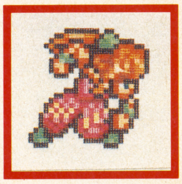
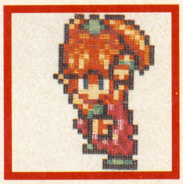
彼を含む３人の名前をつけるのは当然プレイヤー自身。３人の中ではリーダーとなるキャラだろうから、カッコいい名前をつけよう。

↑主人公１は、武器を使っての戦闘を得意とする。ザコキャラ相手のときは有効に活用しよう

↓立っている姿も、とてもりりしいね。真の勇気を見つける旅を、彼と一緒に経験していこう

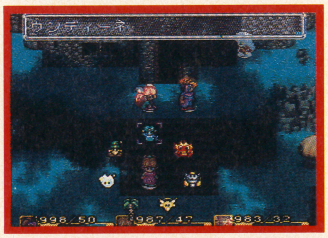
主人公2　性別：女　17才

パーティの中の紅一点…のはず。地方の富豪の元に生まれた、お嬢様。が、そんな彼女が、なぜ旅に出たのかというと…。格闘戦を得意とする、おてんばな面もあるが、それにも理由があるらしい。また、魔法も修得している。

↑富豪の娘である主人公２。北の森へ派遣された恋人を想い、冒険の旅に出ることになる

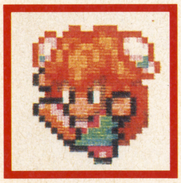
↓回復系の魔法が使えるのは彼女だけ。ピンチになったときに、とっても役立ちそうだね

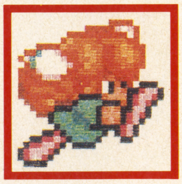


地方の富豪の家に生まれた彼女には、心を寄せる者がいた。王国の将校ディラックである。が、彼女の父は、貴族の許婚との結婚を強要。やがてディラックは、父の根回しにより北の森の魔女討伐に向かわせられる。許婚との結婚を迫る父。彼女は、ディラックが生きていると信じ、家を出ることになる。

格闘戦と回復魔法を得意とする、キャラクター。３人の主人公によって組まれるパーティでは、回復魔法を使えるのは、彼女しかいない。戦闘中に、体力がなくなってしまいそうな場合は、彼女に回復魔法を使ってもらおう。ゲーム中に、一番お世話になるキャラクターなんじゃないかな。

ディラックとの再会も、物語中でえがかれることに、なりそうだね。





主人公3　性別不明　年齢不詳

『聖剣伝説２』のマスコットといってもいいほどの、かわいらしいキャラクター。性別・年齢ともに不明となっているのは、彼女（？）が人間ではないからである。生意気で元気なこのおチビさんが、ゲームを盛り上げてくれそうだ。

このおチビさんは、人間ではなく、実は妖精の子供なのだ。そのため、年齢・性別は不明となっている。マナが減少したことにより、精霊の森に起きた洪水に流れて迷子になってしまう。森に帰る途中、偶然にも主人公１と出会い、その道行きを共にすることに。

おチビさんは、妖精の子供らしく、魔法を使いこなすことに長けている。攻撃魔法を使える唯一のキャラクター。強大な敵キャラクターと戦うときには、このおチビさんの魔法の力は、頼りになるはず。一撃必殺の威力を誇る魔法は、さすが妖精の子供。かわいらしいキャラクターには似合わない、生意気なセリフの数々が、ゲームを盛り上げ、そして楽しいものとしてくれる。いなくてはならないキャラ。

↑精霊の子供らしく、元気いっぱいの主人公３。いまから、彼女（？）の活躍に期待しよう

↓主人公２と対照的な攻撃魔法を使用することができる。強い敵には、これを使って攻撃だ！

ションRPGだ!!

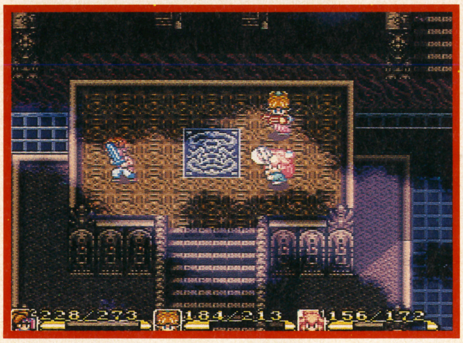
↑戦闘は、リアルタイムで行われる。プレイヤーは、自分の操るキャラクターを指定しながら、戦っていくのだ。操作されていないキャラは、高度AIによって独自に判断し、行動していくんだぞ

街と戦闘の区別はないのだ

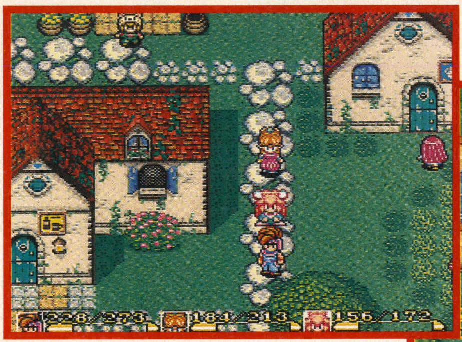
『聖剣伝説2』には、街と戦闘シーンの区別というものはない。街から一歩、足を踏み出せば、そこには敵キャラクターが徘徊しているのだ。もちろん、敵と出会うと戦闘モードになるわけじゃない。街と同じフィールド上で、実際に自分のキャラクターを操って、敵と戦っていくリアルタイム方式。ちょっとの油断が死を招いてしまうぞ。

フィールドは、このようにゲームの展開によって区別されることはなく、常に同一の視点、同一のキャラクターサイズで行われる。特殊なものとして、空を移動するときのモードがある。こちらは、最後のページで説明するよ。

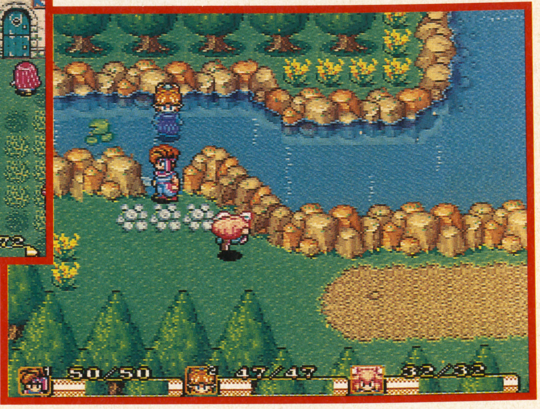
操作方法は、基本的に"決定""キャンセル"の2つのボタンと、✚キーのみ。だから、操作方法に戸惑うことはなく、初心者にもカンタンに遊べるようになっているのだ。



↑ダンジョンの中だろうか。薄暗い雰囲気に、霧の効果がばっちりとキマっている。楽しみ



←建造物は、すべてキャラクターの等身大で表示される。ゲームは、このサイズで進行していくのが基本。特殊な場合もあるけどね



↓川の中に入ることも。川に入らないと行けない場所もあるのかな?

↑町での情報収集は基本。物語に関係がなくても、こんな会話なら、楽しく読めるよね

3人を上手に使い分けろ

パーティアクションRPGの魅力は、敵との戦闘のときに発揮される。プレイヤーは、3人のうち、自分の操るキャラクターをひとり選び、戦っていく。では、選択されていない残り2人は、どうなるか。もちろん、戦闘に参加する。AIによってだ。操作していないキャラは、AIによって独自の判断をし、状況に合わせて行動する。こちらの体力がなくなってくれば、勝手に体力回復を行ってくれるのだ。AIがあるからこそ、3人全員が、戦闘に参加することができるんだね。

また、プレイヤーの操るキャラクターは、いつでも好きなときに変更することができる。キャラクターによって、特徴は異なるので、状況に合わせて使い分けていくようにしよう。それに、キャラの特徴を活かしてプレイすれば、アクションRPGの苦手な人でも楽しめるようになっているし、ね。例えば、主人公2を自分にして、戦闘はAIによる残り2人にまかせることもできる。いろいろな楽しみかたを見つけよう。

パーティアクションRPGの原点はここに

GB用ソフトとして発売されている前作『聖剣伝説　ファイナルファンタジー外伝』。ここに、今回の続編の原点を見ることができる。

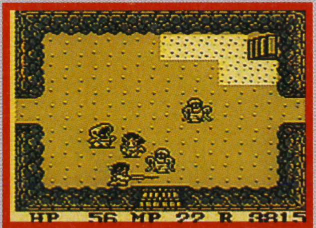
パーティアクションRPGとして、画期的な進化を遂げた『聖剣伝説2』だが、前作にも、これの基礎となったシステムが導入されている。主人公+パートナーという概念だ。これは、プレイヤーの操る主人公の他に、コンピュータの操るパートナーがゲームに参加するということ。メニュー画面から、"そうだん"コマンドを実行すれば、傷の治療等の援護をしてくれるものだった。物語の展開により入れ替わるパートナーは、わずかな間しか仲間にならないが、感情移入のしやすい者たちばかりだったのが、印象深い。

主人公の経験する冒険も、神秘の力、マナを中心をしたものであった。そして、『聖剣伝説2』において、最初に主人公が手に入れる聖剣と、おそらくは同じと思われるものが、登場する。前作では、聖剣エクスカリバーとして、世界平和のために戦う伝説の騎士ジェマの剣として、登場。物語の重要な役割を占めている。

が、このような物語に共通の設定があるからといって、同じ世界であるとはかぎらない。まだまだ、『聖剣伝説2』の物語は、大部分が未公開なのだから。

前作には、サブタイトルに、"ファイナルファンタジー外伝"と銘うたれていた。今回の続編は、このサブタイトルが外され、独立した作品となっている。つまり、前作と共通の部分はあるものの、まったく別の作品であっても…。

なお、一部で『聖剣伝説2』と報道されている、スクウェアの海外用RPGソフト『MYSTIC QUEST』だが、これと本作の関わりはまったくない。システムの一部を『聖剣伝説』より受け継いでいるだけであり、続編というよりは、亜流に近い内容となっている。物語のつながりも、まったくないぞ。



↑そうだんコマンドによって、パートナー・キャラクターに援護してもらうことができた

↓前作でも、神秘のカマナが物語の中枢を成していた。今回はどんな展開があるんだろう

もうウィンドウはいらない　新設計リ

従来のウィンドウ形式のコマンドメニューにかわるもの。それが新たに開発されたのがこのリングコマンドだ。武器、防具、魔法からアイテムまで、カラフルなアイコンがキャラの周りを回転する様は、壮観そのもの！　未体験の楽しさだ。

武器

リングコマンドの基礎となっている武器欄。武器は、最大で８つまで持ち運ぶことができ、それらから、ひとつだけ装備することが可能なんだ。

まず、武器のリングコマンドを呼び出そう。すると、現在、指定されたキャラクターの持っている武器が、リングとして周りに円を描くように、表示される。これがリングコマンド。✚ボタンを使用して、装備する武器を選択しよう。なお、武器はそれぞれのキャラが別種のものを装備しなくてはならない。ひとりが剣を装備したら、他のキャラは剣を装備することはできない。

武器のリングコマンドを呼び出す。持っている武器が、円を描くように表示されるんだ。持っている武器は、キャラ毎に違うよ。

ボタンで、装備したい武器を選択する。選択後、決定ボタンを押せば、装備完了だ！　状況によって、武器を使いわけていこう。

回復魔法

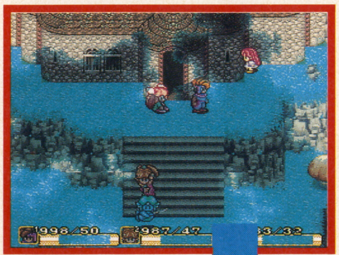
主人公２の女の子のために、用意されているコマンドだ。武器や防具のものとは違い、構造が２重になっている。

回復・攻撃系魔法のコマンドを呼び出すと、精霊が表示される。これは、魔法の系統を現しているのだ。自分の使いたい魔法が、どの系統に属しているかによって、ここで選択するものは変わってくるんだ。下の画面では精霊らしきウンディーネを選んでいるようだ。

系統を決定すると、次にそこに属する魔法が表示される。自分の使用したい魔法を選べば、作業終了だぞ。

魔法に関するリングコマンドは、２重構造。最初に、どの系統の魔法を使うのかを、決定しなくてはいけないのだ。自分の使用する魔法の系統ぐらいは、おぼえておきたいよね。

系統を選択したならば、次はどんな魔法を使うのか、具体的に支持してやる。ここでは、ヒットポイント回復の魔法を選択。



使用する魔法の属する系統の妖精が出現、体力を回復してくれたぞ。お世話になる魔法だろうね。

攻撃魔法

回復魔法と同様に攻撃魔法も２重構造のリングコマンドだ。これは精霊の子供（主人公３）のみが、使用し出しの可能なコマンドなんだ。使用方法は、回復魔法と同じ。最初に属している系統を選択し、具体的にどの魔法を使用するのかを指示してやればＯＫ。

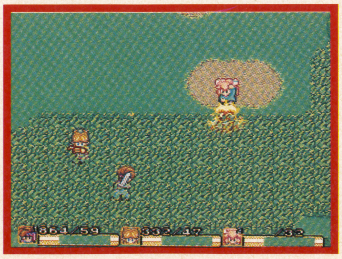
魔法は、攻撃・回復それぞれ７系統が用意されている。ひとつの系統には、３種の魔法があり、両者の合計は42種類にも及ぶのだ。中にはきっと、変わったものもあるんだろうね。

強い敵と出会ったら、惜しまずに、どんどん攻撃魔法を使ってみよう。

回復魔法と、手順はまったく同じ。最初に、自分の使いたい魔法が属している系統を選択してやる。ここでは、火に属する妖精、サラマンダーを選んでみたよ。そうしたならば…。

選んだ系統に属する魔法３種類が表示される。サラマンダーに属しているだけあり、火に関連する魔法ばかりだね。

妖精サラマンダーの姿が現れ、ファイアボールが飛んでいく！　剣だけでは倒せない敵もいる!?



ングコマンドのすべて!!

防具

防具の装備も、もちろんリングコマンドだ。武器リングコマンドと、大差ない構成となっているので、わかりやすいだろう。武器と違うのは、あっちが装備できるものが、ひとつに限られていたのに対し、こちらでは頭、身体、腕の３系統を装備できること。それぞれで最大11種類の中から、防具を選ぶことができるのだ。

防具は、形の違いだけではなく、効力の異なるものも、ありそう。その場に応じて装備するものを変えていったほうが、有利な展開になることもある……かもしれないぞ。

武器と同じく、防具はそれぞれのキャラクターによって持っているものが変わってくる。最大で11種類の中から選択できるんだ。

頭・身体・腕によって、装備するものが違う。この3系統のついて、それぞれ装備しなくてはならないのだ。組み合わせを考えよう。

アイテム

武器や魔法では、リングコマンドは、それぞれのキャラクターによって内容が異なっていた。けれども、このアイテムに関しては、３キャラクター共、同じ内容が表示される。これは、３人で道具の入ったひとつの袋を、共有しているため。だから、ひとりのキャラクターがアイテムをムダ使いすると、残りの２人が、そのしわ寄せを受けてしまうのだ。使用するときは、残りのアイテムに注意しよう。

もちろん、パーティのどのキャラクターからでも、呼び出すことのできるコマンドだよ。アイテムの補充を、こまめにすることを忘れずに。

➡アイテムは３人で共通の内容。無駄な使いかたをすると、他の２人で泣きを見ることに

その他

この“その他”に関するコマンドについては、存在以外は、まだ、まったくわかっていない。アイコンから想像すると、どうやら、ゲームシステムに関するものみたい。

ひょっとすると、コントローラーエディットのような、ゲーム環境を設定するために使用するものなのかも。

これまでの、スクウェアの作品を見てみると、ゲーム環境の設定は、かなり自由にプレイヤーが変更することができた。それを考えると、やっぱりこのリングコマンドは……!?　だとしたら、どんなことを設定することができるんだろう。期待しちゃうね。

このコマンドについては、詳しいことがわかり次第、また説明するよ。

⬅謎のリングコマンド。もしかして、ゲーム内のいろいろな設定を変更する…？

スクウェアに気になる質問をぶつけてみたよ

『聖剣伝説２』は、まだまだ発表されていない秘密がたくさんある。そこでスクウェアの宣伝部に、GB版との関係、マナに関する謎等の質問をしてみたぞ。

宣伝部の方、どうもありがとうございました。

Q. チョコボ、チョコボット、ボガード等の前作に登場したキャラクターは、今回は登場しますか？

A. スクウェア宣伝部（以下略）　今回は皆さんもお気づきのように〜F.F外伝〜というサブタイトルがありません。世界が全く違うのです。従ってチョコボは登場しません。そのかわり、といっては何ですが、『聖剣伝説２』では便利で頼りになる奴、フラミーが登場します。チョコボと同様に可愛がってやってください。それからサブキャラクターについては…まだナイショ。

Q. フレイルによる巻きつけ等、アイテム、武器による特殊攻撃は今回もありますか？

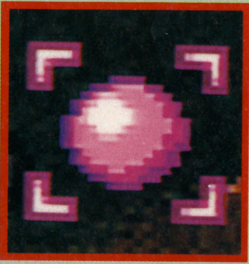
A. これは、実際プレイするまでのお楽しみにしておきたいです。もうちょっとまってください。必ず皆さんにお知らせします。

Q. かくしアイテムはありますか？

A. ？？気が早いなぁ。まだ全然秘密です。かくしアイテムが実際プレイする前に解かっちゃったらかくしアイテムでもなんでもなくなっちゃうじゃないですか。

Q. 主人公１のエピソードにある「マナの要塞」ってなんですか？

A. なんでしょ？？　まだヒ・ミ・ツ。



➡アイテム等、前作と共通なものが登場することもあるんだぞ。楽しみだね

⬅前作とは、世界はまったく別。だから、前作のキャラは登場しないのだ

⬅前作に登場したチョコボ。彼も今回は出番はなし、なんだよ

⬆かくされた武器やアイテムがあるかも？　こればかりはプレイして、自分で見つけるしかないね

善にも悪にもなりうる有限物質で

雲の上まで遥か高くそびえるイルージアの山……
その頂上の神殿にはマナの樹が祭られている
マナの樹は宇宙の全ての力を感じ取り
それをエネルギーにして自らを成長させる
伝説ではその樹に触れた者は
永遠の力を得ることが出来るという
殺しと恐怖で世界の征服を企む
グランス公国のシャドウナイトも
マナの樹の力を狙っていた……
〜『聖剣伝説』序章より〜

前作におけるマナの役割

前作において、マナとは宇宙の力を転化したものであった。その象徴ともいうべき〝マナの樹〞は、マナを感じとり、それをエネルギーとして自らを成長させるものであった。冒頭にある序文は、ＧＢ版『聖剣伝説』より抜粋したものだが、これを読んでいただければ、マナの樹の存在はわかるだろう。

『聖剣伝説２』においても、このマナなる未知の力が中心となって、物語が構築されていくであろう。前作では、マナの力を具象化したものは、マナの樹のみであった。が、今回は複数の具現物が登場するらしい。そのひとつが、「マナの要塞」である。これについての詳細は、まったくの不明。存在のみは、主人公たちのエピソードに登場するので、確認ができる。また、具現物が複数になったことにより、前作での〝マナの一族〞という設定は、引き継がれないと予想される。前作では、マナが具象化した唯一の樹が失われてしまった場合、この一族が自らの身体を樹に転化させねばならなかった。樹が失われることは、世界の滅亡を意味するからだ。もっとも重要性は同じだろう。具現物がひとつでも失われれば、世界の調和バランスは崩れていくはずだ。

神秘の力を研究する

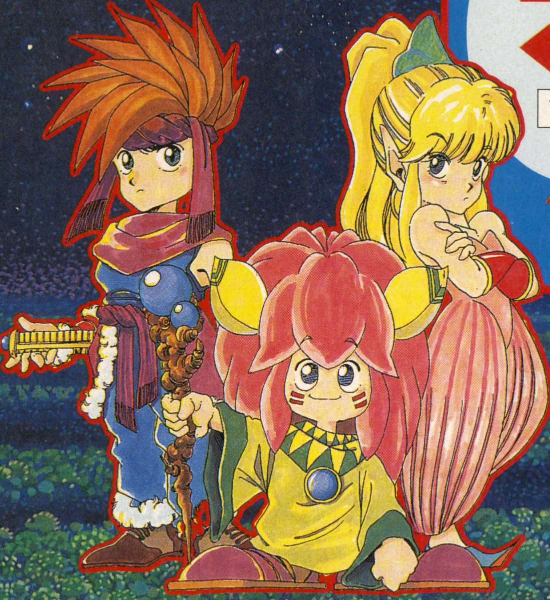
マナとは何か。

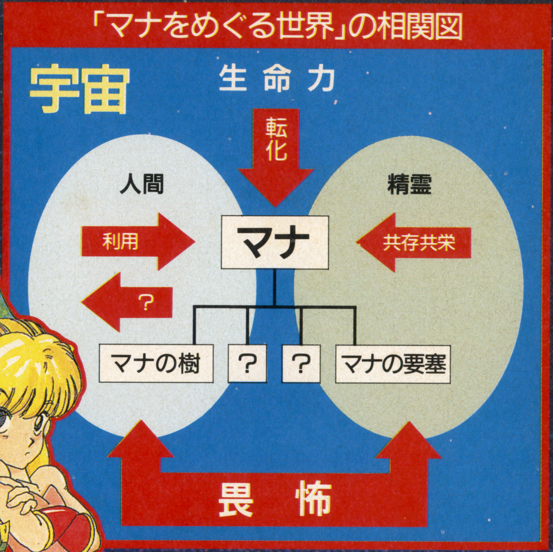
聖書によれば、マナとは「モーゼの指揮のもとにエジプトを脱出してさまようユダヤ民族のために、天から神が食物として降らせた〝パン〞」なのだという。そのさいに人々が「これは何だ（マーン・フー）と口にしたことが、名の由来になった。が、ここが発祥としても、『聖剣伝説』において登場するマナとは、随分と意味が違う。

ＳＦ作家ラリー・ニーブンは、自らの著書『魔法の国が消えていく』（創元推理文庫刊）において、マナとは魔法を使用するために必要なエネルギーであり、有限物質であると述べている。同書巻末には、サンドラ・ミーゼルにより次のような解説が付記されている。

「……ミルチェア・エリアーデは、こう記している。〝至高に存在するものは、ひとつ残らずマナを有している。事実、人間の目に、効果的に、ダイナミックに、創造的に、完璧に見えるものは、すべてそうなのだ〞と。歴史的にも、同じ概念の別の名称で（オレンダ、ヴォーカン、メグベ、ウガイ等）オセアニア、北アメリカ、アフリカの到るところで発生している」興味があるならば、ご一読をお勧めする。

ある——マナの秘める力とは何か





→マナは善にも悪にも使うことができる。枯渇させることもできるし、ある物から他の物へと移すこともできる。（ラリー・ニーブン）

写真提供・㈱世界文化フォト

「マナの樹の重要性は部分的…」

マナに関する一問一答も、参考となればと思い、ここに掲載する（解答は同じくスクウェアの宣伝部による）。

Q．前作でマナの樹は〝マナの一族〟自身であったわけですが、この一族は今回、登場するのでしょうか。

A．今回はお話として「マナの樹」の重要性はもっと部分的なものになるでしょう。「マナ」という全宇宙をもつかさどる程の力を持つエネルギー体があって…という、ハードと容量に合わせたスケールアップがなされています。

Q．『～2』では樹以外にもマナの名が冠するものが登場するらしいですが、マナの力は無機物をとおしても、具象化するのでしょうか？

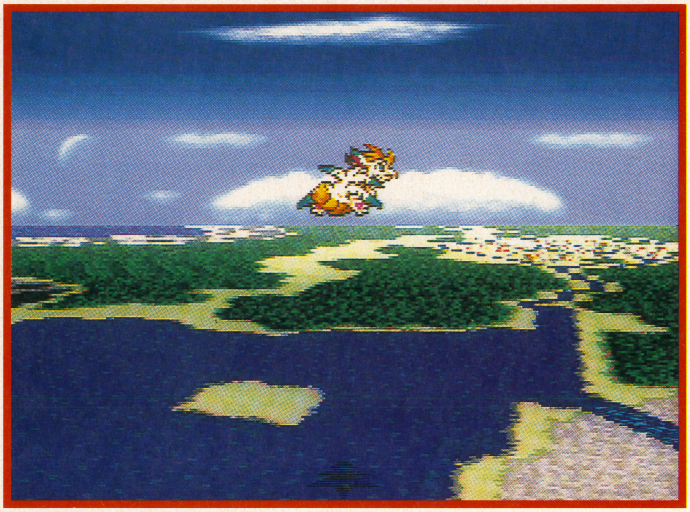
A．ズバリ、するでしょう。『聖剣伝説2』の世界は、全くの中世世界ではありません。それなりの文明や科学といったものも存在しますから、それらを併用してマナの力を人工的に加工することも可能なのではないでしょうか。

Q．マナの樹、マナの宿ったものが失われると、世界はどうなりますか？

A．色々な意味で、「バランス」が失われてしまうのではないでしょうか。例えば現在、地球で起きている自然・環境の破壊が将来どういった影響を及ぼすのだろうか…的な部分を考えると、ひとつのヒントになるように思います。

地平線の彼方へ―フラミーの飛翔

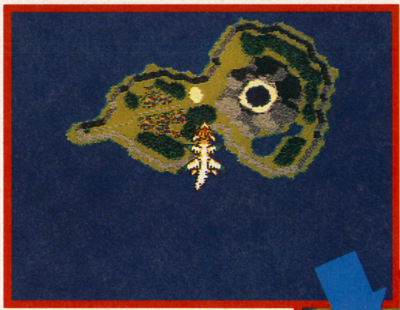
新作が出る度、あっと驚く乗り物の演出で僕等を楽しませてくれるスクウェア。『聖剣伝説２』ではフラミーという妖精が登場。『FFV』の潜水艦シーンすら凌駕する迫力で、舞台となる惑星を飛び回る。その勇壮なる飛行はＦＨ、ひたすら気持ちいいぞ。



視点の切り替えもできるぞ

フラミーでの移動は、普通は３Ｄ視点で行われる。このシーンでは、普通に移動するだけではなく、高度を自由に変えることもできるのだ。また、背景に方角が表示されるので、空中で迷子になってしまう心配はない。便利だ。

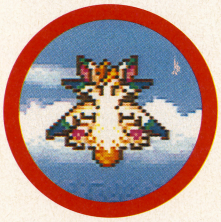
そして、視点切り替えもできるのが、これまでのスクウェア作品には、ない特徴。フラミーの高度が、ある地点よりも低くなると、自動的に切り替わる。これで着地する場所の、細かい調整が簡単にできるね。普通に飛んでいるときも、この視点に切り替えることはできるんだ。スピード感があって、とってもカッコいい。このモードだけでも、ひとつのゲームが作れそう。『聖剣伝説２』は、とっても贅沢なゲームなのだ。動きが見せられなくて残念！



←フラミーを真上から見た視点。この視点でも、自由に飛べるんだぞ

↑フラミーの表情がかわいい♡

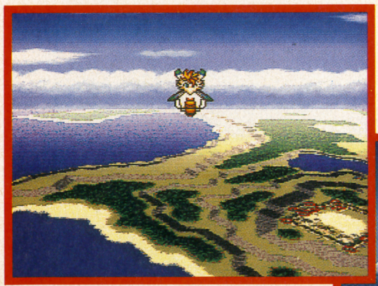
→高度を下げることもできる。ここで着地する場所を、調整できるんだ



↑上下する尻尾の動きがリアル

フラミーを使いこなすのだ

フラミーは、移動のために協力してくれる動物だ。空中を飛ぶシーンの迫力は、これまでのスクウェア作品でトップの位置をしめるほど。すごい！



↑→３Ｄの視点では、こんな画面になる。フラミーの身体が、揺れているので、実際に空を飛んでいるみたいな印象を受けるはずだ。敵キャラは、このモードでは出現しない。純粋に、移動のためだけのもの。移動だけなのは、ちょっと、もったいない気がするよね

スクウェア作品の「乗り物」史

スクウェア作品には、『ファイナルファンタジー』シリーズを代表に、数々の乗り物が登場する。この乗り物の演出が、とっても派手なものとなったのは、『F.F Ⅳ』をプレイした人なら、わかるはず。

GB版『聖剣伝説』では、乗り物としてチョコボなる鳥が登場した。『F.F』シリーズでお馴染みの、あの鳥だ。これは、前作には "F.F外伝" というサブタイトルがついていたからなのだ。

『F.F Ｖ』には、『～Ⅲ』にもあった潜水艦が登場。空だけでなく、これからは水中を移動する乗り物がたくさん登場しそうな雰囲気だ。『聖剣伝説２』で、空の乗り物は、いきついた感があるしね。

チョコボ

潜水艦

飛空挺

飛竜

←乗り物は、作品を重ねていくごとに、着実に進化しているぞ

「１Ｐ専用」に？をつけよう！

どんなに些細なものでも、未発表の情報ならとにかく欲しい。「しつこい奴だ」とメーカーさんに嫌われても構わない。「これも仕事」と割り切りますよ、私は。で、この記事の作成中、スクウェアのＮさんと電話でこんなやりとりをした。以下はその再現。

――『２』もＧＢ版同様、１人プレイ専用ですよね。

――うう～ん。

――あれ、違いましたっけ……。

――や、そうではないんですが。「１Ｐ専用」と表記する場合には後ろに？マークをつけませんか？

――つけますよ。つけますけど。ということは、要するに……。

――ということなんですよ、ハハハ。

――つまり、２人同時プレイが可能なんですね。

――とは、僕の口から言えませんよ、現段階では。トホホ。とにかく来月以降の情報に期待してっ!!

そういうわけです。読者の皆様。では、来月号でSee You Next Month！

（編集部）

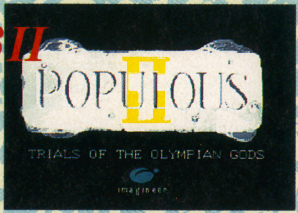
↑ハドソンから発売中のスーパーマルチタップ。これは５Ｐ可能なんだけど…？

特集

マウス対応リアルタイムシミュレーションは大人の薫り

マウスは特にシミュレーション・ゲームでその実力が発揮されるのだ！

POPULOUS II



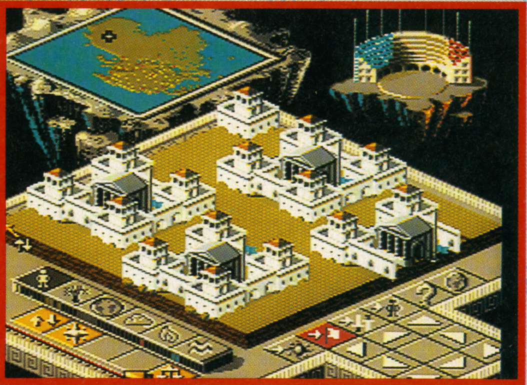
90年末にSFC版が発売された『ポピュラス』の続編。前作同様パソコンからの移植だが、パソコンの日本語版は現在X68000のみで、PC-98系はSFC版とほぼ同時に発売される。

POWERMONGER

『ポピュラス』を作ったイギリスのピーター・モリニュー氏（ブルフロッグ社）のリアルタイムSLG第2弾。やはりパソコンからの移植で、日本語版も去年10月に発売されている。

15人の神々を乗り越え天上のゼウスをめざせ！ ポピュラスII

●SFC●イマジニア●1月22日発売●¥9800（税抜き）



➡信者の数が増えると、左下のゲージも増えてゆく。6系統29種類の神業が使える。右下がマウス用カーソル

ゲームの目的

プレーヤーは神となって地形を操作し、人間の住みやすい環境を整えてゆく。平らな土地が増えれば住民は増してゆき、神のパワーも増加してより強力な神業を使うことができるようになる。自軍信者の数を増やし、アーマゲドンなどの神業を使って敵方（今回はオリュンポスの神々とその信者）を打ち負かすことにより、面クリアとなる。全48面で、前半が地上編、後半が天上編となっており、3面ごとにことなる神と闘う。

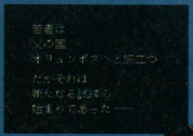
今回のポピュラスはストーリー性がぐっと上がったのだ

登場キャラクターはギリシャ神話の神々

主人公はゼウスと人間の女性との間に生まれた子供。だが、ゼウスはそんな彼を認めなかった。天上界への立ち入りすら禁じられた彼は、ゼウスに自分を認めさせるために、父親から受け継いだ神の力を使うことを決心した。人々にその力を見せつけ、自らの信者で地上・天上界を埋め尽くそうと考えたのだ。

☆ビジュアル・デモ

電源を入れると、加藤俊章さん（『最後の竜に捧げる歌』などのイラストレーター）の美しいグラフィックによるデモンストレーションが表示される。主人公の対戦相手として登場する神々と、背景となる物語がここに示される。

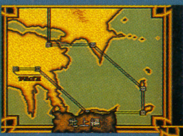


⬅物語の導入部も文章で表示される。字幕が表示されるところなど映画風

➡冥府の王ハデスに迫る主人公。グラフィックの見せ方も凝っている

☆マップでの攻略

今回もっとも大きく変わったのがマップ画面の導入。3面クリアするごとにマップ上をひとつずつ進む。また、クリア条件によって経験値が溜まり、それを神業の系統に振り分けることができる。それでパワーアップするのだ。



⬅地上界のマップ。アルゴスから始まって、オリュンポス山を目指す

➡天上界のマップ。一番奥にゼウスが待っている。エンディングは遠い？

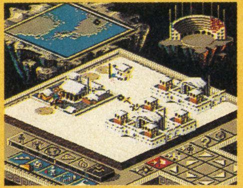
➡主人公の若者。神と人間との間の子だが、神と同様の能力を持っている

➡太陽神アポロン。色男である。竪琴など持って、いかにももてそうなのだ

⬅神々の王ゼウス。主人公にこうした試練をあたえた父親の真意とは？

⬅美の女神アフロディーテ。美男がいるかと思えば美女もいる。変なのもいるが

アイコン一覧



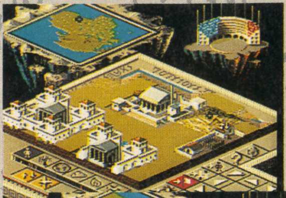
神業の数が29種類もあり、アイコンもその分たくさん増えたのだが、画面の印象は前作よりすっきりしてる。これは、神業のアイコンが選択されている！系統のものしか表示されていないせい。系統アイコンを押すとアイコンが変化する。

系統		
人	もっとも基本的な神業の系統	人間のヒーロー、ペルセウス誕生
	地面の上下。整地は必需操作	敵信者に病原菌をバラまく
	マグネット。信者の目標地点	アーマゲドン。最後の決戦
植物	植物環境に関する神業の系統	死の沼地を作る。人間は入ると死
	森を植えて信者の環境を上昇	毒カビを敵の建物に生かす
	荒れ地に花を植えて生き返らす	分裂するヒーロー、アドニス
地	地上の物体に関する神業の系統	地震を起こして地割れをつくる
	信者の移動速度が上がる道作成	地下から岩の塊を出現させる
	城壁で建物を囲むとかなり安全	力の強いヒーロー、ヘラクレス
気	気象に関する変化を起こす系統	大雨と雷で土地を荒れさせる
	敵信者や建物に雷を落とす	ヒーロー、オディッセウス
	龍巻を起こす。海では渦巻に	強い風で建物を吹き飛ばす
火	火、火山などの変化を起こす神業系統。この系統のみ神業が4種類のみとなる	火の雨を降らせて建物を焼く
		足の速いヒーロー、アキレス
	火の柱が動き回って破壊する	火山を噴火させ、溶岩を流す
水	水に関する奇跡を起こす系統	聖水の泉。落ちた敵信者寝返る
	海に火山を起こし岩礁をつくる	津波を起こしてダメージ与える
	渦巻を起こして海岸線を削る	敵を誘惑するヒロイン、ヘレン
その他のアイコン	信者をマグネットに集合させるアイコン	近くにいる信者同志を合体させる
	信者を定住するように指導するアイコン	建物や信者の強さを調べるアイコン
	積極的に戦闘するようにするアイコン	ゲーム途中での設定変更やセーブなど

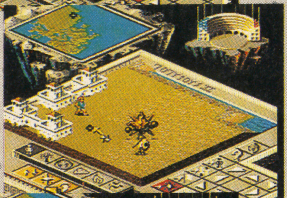
基本的なゲーム進行は前作同様

前作をプレイしているなら、『ポピュラスII』は迷うことなしに始められるはずだ。基本的な操作はこの「II」でも変わっていない。土地の平らな部分を広げて、信者の建物を大きくしていく。パワーが上がったら沼地を作ったりヒーローを作って敵の繁栄を妨害。そのまま全滅するまで戦ってもいいし、アーマゲドンで決着をつけてもいい。

さて、建物が増えてくると、外を歩いている信者が減ってくる。前作では土地を上下させ、いったん建物を小さくしなければならなかった。今回は、建物の真ん中でBボタン（右クリック）で信者を外に出せる。中の人数は旗の高さでわかる。人数が多ければ押した回数だけ信者が出てくるスプログという機能が追加されている。



↑基本はやっぱり土地の上下。効率よく使おう



↑ヒーロー（ヒロイン）は強力。どんどん作れ

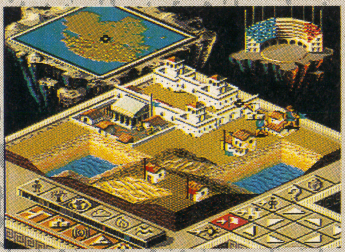
↑ボタンを押すだけで人間が出てくるスプログ

神業の演出が派手になった

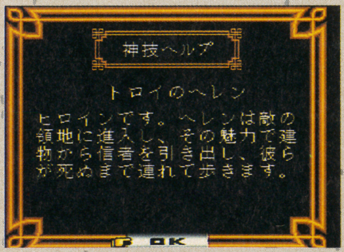
もうひとつの大きな特徴は、神業の種類が増えて、その効果がいろいろと増えたこと。使ったときの演出もずいぶん派手になったぞ。

特筆すべきは、前作が火山や地震など、相手の妨害コマンドばかりだったのに対し、今回は交通の便をよくする道や環境をよくする森などといった要素が加えられていること。したがって、神業は敵に使うだけでなく、味方の集団にも使うことになる。

なお、エネルギーは神業の系統ごとに溜まり、前作に比べて神業を使い易くなっている。



↑地の系統の城壁。城壁が壊されないと内部の土地は上下できない。ヒーローは壊せる

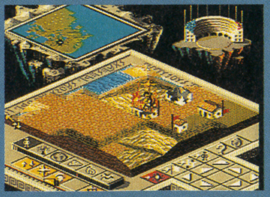


↑ヒーローも系統ごとに異なり、女性（水系統、トロイのヘレン）も登場するのだ

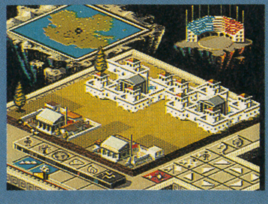
★ポピュラスIIはなにを語るのか

プレイヤーが神となり、天変地異を自由に起こせるこのゲーム、我々はなにを感じることができるのか。

前作は、土地を平らにして敵を攻撃するだけの、ネガティブな要素の多いゲームだった。しかし、今回は違う。ストーリーが加わり、「善悪」の対立がなくなった。そして、環境をよりよくするためのコマンドが追加されている。攻撃的な要素が少し弱まった分、火山などの残酷さが強調されている。「なにが善でなにが悪なのか」そう問いかけてきているように思えるのは気のせいだろうか。



↑ヒーローは破壊の権化である。家は焼かれる



↑領土の拡張は人間の飽くなき欲望を象徴する？

Copyright ©Bullfrog Productions Ltd. 1991/1993 Licensed from Electronic Arts Original by Bullfrog Productions Ltd. Japanese version by Infinity.

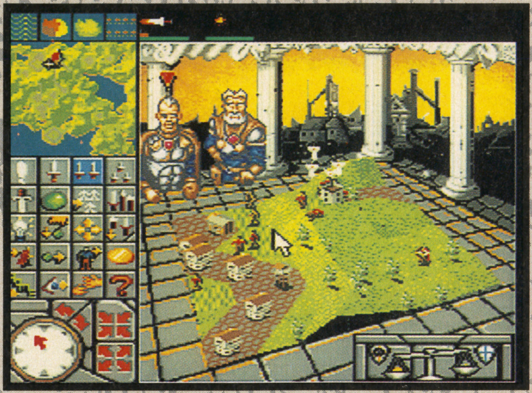
仮想現実空間で人々を指揮して世界制服！

パワーモンガー

●SFC●イマジニア●3月中旬発売予定●価格未定

ゲームの目的

プレイヤーは、天変地異によって地上から消え去ってしまったミレミア王国の王となり、新王国を作ってこの世のすべてを我が物とすることを目的とする。マップは非常に広大で、そのうちの一部を選択し、そこを制圧したら次のマップへ、という風にじょじょに領土を広げてゆく。なお、マップ上にはハロルドII世、ジェーンIII世、そしてジョスIV世という3人の支配者たちがすでにいる。彼らから領土を奪い、強大な国家を作るのだ。



↑画面左側が操作アイコン。マウスならいつでもすべてを操作できるが、パッドの場合は切り替えが必要だ。

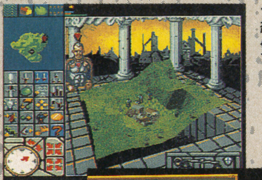
リアルタイム戦略級SLG

非常に大雑把な例えではあるが、まずは『信長の野望』などのような戦略級シミュレーションを思い浮かべると『パワーモンガー』もイメージがしやすくなる。『信長』などの基本は国力を豊かにしてお金や食料を確保し、兵力を増強して周囲の国（や城）を攻め落としていく。『パワーモンガー』も同じ。羊を飼って食料を確保し、武器などを開発して戦力を増強、住人を集めて徴兵し、近くの村に攻め込む。

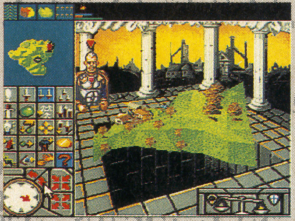
また、大事なのが敵地の偵察。視野をぐりぐりと移動させて（拡大縮小、回転だってできる）敵地を見る。建物にはすべて住人が設定されていたり、食料の備蓄量を確認することができる。勝てると思ったら自軍を侵攻させよう。この情報が異様に細かいのがこのゲームの魅力のひとつ。今回紹介するのはブルフロッグ社の開発した英語バージョンなのだが、発売バージョンは日本語化されるはずなので安心してね。

ポリゴンの地形がぐりぐり

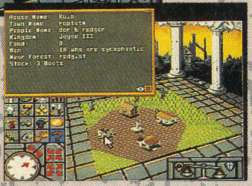
左に書いたように、地形がぐりぐり動く。処理速度はあまり早くないが、このダイナミックな動きは必見。拡大・縮小・回転もしてくれるのだ。



↑Yで左に切り替えて、Aで拡大、Bで縮小できる



↑パッドのRLボタンで左右回転。マウスは時計の右片

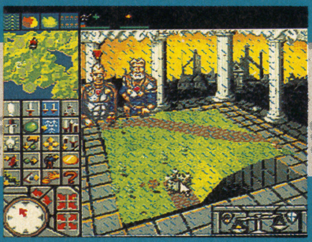


↑建物をクリックすれば情報表示。Vをクリックで閉じる

偵察

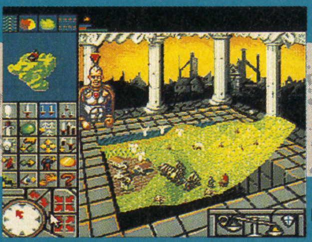
全体マップを建物モードにして、敵地をクリック。村が表示されるので、拡大縮小などを使っていろんなところをクリックしてみよう。アイコンは？マークにしておく。領主と住人の友好度なども重要な情報だ。

徴兵



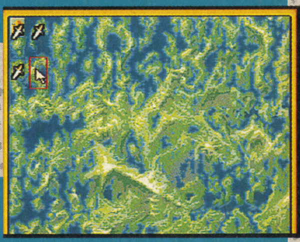
徴兵コマンドで兵士を集める。積極度を調整できるが、最高にしてあると全員が兵士になってしまって村が滅びてしまう。相手の状況に合わせて開発と食料も調整しておこう。村同士の取り引きもできる。

戦闘



目標をクリックすれば、軍隊がぞろぞろと移動し始める。戦力差が充分なら、目標に到達するだけで占領できる。羊や建物を目標として設定すると、食料を増やすこともできる。なお、将軍が死ぬとゲームオーバーとなる。

クリア



画面右下の征服バランス天秤が、右に傾いたら（マップの全人口の3分の2を配下にすればいい）次の面に進むことができる。必ずしも全部の村を征服しなければならないわけではない。なお、次の面に自軍の持ち越しは不可。

アイコンの一部紹介

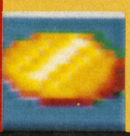
戦闘

このアイコンをクリックして、次に目標をクリックすれば自動的に戦闘する。

生産

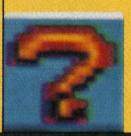
クリック後に領土にある工場をクリック。武器やボートなどなどが作られる。

取り引き



クリック後に相手の村などをクリック。相手がこちらに敵対心あるとだめ。

情報



クリックした後はなにかをクリックすると情報が表示される。再度？で戻る。

★パワーモンガーに学ぶココロ

『ポピュラス』に比べると、『パワーモンガー』はいっけんスケールが小さいように見える。だが、より細かい指示ができるようになった分、密度が濃いと感じる部分も多いのだ。なにか行動を起こすたびに「積極度」の設定が関係してくるなど、人々のリアルな息遣いが感じられる。細かい配慮で変化する人心掌握のシミュレーションと考えてもおもしろい。（文・塩田信之）

↑人それぞれには家庭があり、生活がある。いろんな設定がとっても奥深いのだ

Copyright ©Bullfrog Productions Ltd. 1990/1993 Licensed from Electronic Arts SVPER FAMICOM version by Bullfrog Productions Ltd.

4大傑作RPG徹底攻略!! 完全データ付!!

HIPPON SUPER! 1月号増刊

SPECIAL COLLECTORS ISSUE!
ROLEPLAYING GAME SPECIAL!

4大傑作RPG特集号

ファイナルファンタジーV
ウィザードリィV
真・女神転生
ドラゴンクエストV

絶賛発売中!!
定価580円(税込)

昨年の秋から冬にかけて発売されたＴＶゲームソフトの中でも、４大傑作ＲＰＧとして注目を集めている作品を、完全データ、マップ付きで大攻略！ゲームファンなら絶対必要な永久保存版！

★その他、聖剣伝説2、エルファリア、メタルマックス2、ジャストブリード、レナス〜古代機械の記憶、ドラゴンクエストI・II など、新春発売予定の新作RPG情報も満載!

JIC ジック　書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。

HIPPON SUPER!

TV GAME MAGAZINE
●ヒッポン スーパー

巻頭特集

発売日も4月下旬と決定！　今、ベールを脱ぐ!!

聖剣伝説2 …… 4

新機軸！　リングコマンドと最新データ画面写真を一挙公開
マウス対応リアルタイムシミュレーションは大人の薫り

ポピュラス2&パワーモンガー …… 13

5大RPG大全

真・女神転生 …… 74

エルファリア …… 78

半熟英雄 …… 82

メタルマックス2 …… 86

ノイギーア …… 87

発売が待てない!!

ふろく

FFV世界の森羅万象全網羅!!

ファイナルファンタジーV百科事典

ファンタジーコンテスト受賞者発表!! …… 66

TVゲームヒットチャート …… 18

NEWS FILE …… 22

TVゲームブロードウェイ …… 25

スーパーテク道場「重装機兵ヴァルケン」 …… 126

(SFC) 46億年物語 …… 50

(PC) 超兄貴 …… 51

(MD) ぷよぷよ …… 52

FREE TALK rimix …… 58
HIPなゲームで盛り上がれ！ …… 114
HIP ON！ …… 150
中古ソフト情報局 …… 139
NEW SOFT STREET …… 154

●バラエティ
バグボーイクラブスーパー …… 120
格闘連合 …… 130
ドラクエマスターズクラブ …… 132
ファイナルファンタジーナイツ …… 134
ジパング通信 …… 136
クラブ邪教の館 …… 137
ウイザードリィ友の会 …… 138

●コラムランド
風雲／SLG城 …… 44
TVゲーム昔話 …… 60
テクノの部屋/ホラーは踊る …… 61
神話世界の旅人たち …… 62

●コミック
小説・ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」 …… 53
コミック・ウイザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」 …… 112
コミック・クインティ …… 148

次号HIPPON SUPER！の予告 …… 144
プレゼントのお知らせ …… 145
新作ソフトスケジュール …… 157

ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン

うしおととら／エイリアンVSプレデター／エルファリア／Q*bert3／クリスティーワールド／鋼鉄の騎士／重装機兵ヴァルケン／信長公記／真・女神転生／スーパー倉庫番／スーパービックリマン／ドラゴンズアース／ナムコットオープン／ノイ・ギーア／半熟英雄／ファイナルファンタジーV／BURAI～八玉の勇士伝説～／ポピュラス2／マイト・アンド・マジックBOOKII／負けるな！魔険道／メタルマックス2／ヨーロッパ戦線／46億年物語

●ファミコン

悪魔城ドラキュラ／F1センセーション／仮面ライダーSD／ワイリー&ライトのロックボード

●PCエンジン

スーパーシュバルツシルトII／超兄貴／超時空要塞マクロス永遠へのラブソング／つっぱり大相撲平成元年版／ふしぎの海のナディア／魔物ハンター妖子／メタモジュピター／レミングス

●メガドライブ

ザ・キックボクシング／シムアース／ジャガーXJ220／天舞メガCDスペシャル／ぷよぷよ／ベアナックルII／ヨーロッパ戦線

●NEO・GEO

餓狼伝説2

●ゲームボーイ

ザ・キックボクシング／ダーティーレーシング／バトルスペース／ぼくドラキュラくん

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.1のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ファイナルファンタジーV	スクウェア	501
2	2	=	ウィザードリィV	アスキー	132
3	6	↑	半熟英雄	スクウェア	126
4	9	↑	MOTHER 2	任天堂	114
5	7	↑	伝説のオウガバトル	クエスト	102
6	10	↑	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	81
7	5	↓	メタルマックス2	データイースト	75
8	3	↓	真・女神転生	アトラス	66
9	－	↑	スターフォックス	任天堂	60
10	4	↓	ドラゴンクエストV	エニックス	58

FFV、独走体勢に

やはり、というべきか、今月も『ファイナルファンタジーV』の強さに尽きます。すでに人気の面で『ドラゴンクエスト』を追い抜いたとも言われるこのソフト、値段、発売時期、評判のあらゆる点から見て、まだこれからじわじわと伸び続けるのは間違いのないところでしょう。

それにしても、相変わらずRPGとシミュレーション系が強い。そこへじわじわと上がってきている『スターフォックス』は要チェックです。なんといっても任天堂、どれだけ斬新なことをしても、決して一般性は失いません。どれだけ人気が伸びるのか、注目しましょう。

LOOK OUT!

↑ポリゴン3DCGの大迫力。家庭用テレビゲームは、これで新次元に突入する!? 任天堂ならではの、たっぷりと時間をかけた熟成と調整、そして完成度に期待しよう

―今号の注目ソフト―

本格的な3Dグラフィックのゲームを任天堂が出す！ これは期待しない方がおかしいというもの。まだ画面写真しか見られない段階ですが、静止画で見ただけでも、そのスムースな動きが想像できるようです。最近は、佳作ながら地味なソフトしか出していなかった感のある、本家任天堂。このゲームで久々に一大センセーションを巻き起こすことになるのでしょうか。ゲーム性が想像しにくいだけに、期待感は増す一方です。

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER／VOL.1のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ジャストブリード	エニックス	285
2	1	↓	ロックマン5	カプコン	255
3	3	=	ファミスタ'93	ナムコ	144
4	9	↑	ヨッシーのクッキー	任天堂	105
5	－	↑	熱血格闘伝説	テクノスジャパン	99
6	4	↓	ダークロード	データイースト	75
7	7	=	ダービースタリオン全国版	アスキー	60
8	6	↓	少年魔術師インディ	IGS	57
9	－	↑	バーコードワールド	サン電子	54
10	10	=	バットマンリターンズ	コナミ	36

『熱血～』が初登場

上位陣に変動はなく、『ジャストブリード』『ロックマン5』が独走を続けています。そんな中、急浮上してきたのが、任天堂の『ヨッシーのクッキー』です。先月は9位でしたから、なんと5ランクアップの4位と健闘しています。

5位の『熱血格闘伝説』と9位の『バーコードワールド』は、初登場。『熱血～』はテクノスジャパン流の対戦格闘ゲームが楽しめる作品です。『バーコード～』は、いまや子供に大人気の「バーコードバトラー」とファミコンと接続して、遊ぶことのできるもの。ファミコンの可能性がこれによって、また広がりました。

LOOK OUT!

↑エポック社より発売されている玩具「バーコードバトラー2」を接続して、ゲームを楽しむ。読み取らせるバーコードは、一般の製品に付属しているものを使用できるのが魅力

―今号の注目ソフト―

『バーコードワールド』は、ファミコンに新たな可能性を提示してくれた作品です。実際にファミコンにバーコードを読みこませ、そこから得られたデータより、ゲーム中に使用するキャラクターを創造します。このバーコードを読み取らせる機器として、現在、小学生を中心としてブームとなっているエポック社の玩具「バーコードバトラー2」をファミコンと接続、使用するのです。今後、対応ソフトが発売されていけば、ブームを起こしそうです。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

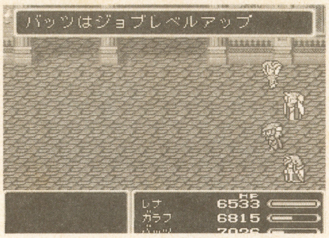
READER'S VOICE　〜読者の声〜

●12月は何かとお金がかかるのにゲームがいっぱい発売される。するとどうしてもゲームを買うのが後回しになってしまい、気がつくと市場にみあたらなくなっている。そのうちそのゲームをやる気がうせてしまう。　（東京都・ヒデヨシ）

●『アウターワールド』を解きました。ポリゴンの多彩な動きはやはり楽しい。だけど中間部はほとんど横スクロールアクションが多く派手な３Ｄシーンは意外に少なめだった。（東京都・鈴木裕治）

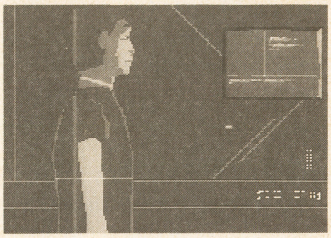
●11月から12月の１ケ月の間に『三國志Ⅲ』と『ウィザードリィⅤ』、そして『ファイナルファンタジーＶ』の３作品を買った。個人的にはどれも良作だとは思うが、今手元に小銭しか残っていないのは苦しい。　（福岡県・白垣章一郎）

●スーパーファミコンで発売される『スターフォックス』。買うかどうかは別にして面白そうだ。（山形県・林賀達志）



↑年末年始は機種を問わず大量のソフトが発売される。これは毎年のことであるが今年は特にビッグタイトルの発売が重なった。ユーザーの財力にも限度はある。今回は競争率が高かった

↓最近家庭用・業務用とあちこちで話題を呼んでいる技術「ポリゴン」。大胆な使用を行った作品も徐々にいくつか出現しはじめている。最近では『アウターワールド』が印象的であった



読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.1のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ボンバーマン'93	ハドソン	225
2	3	↑	グラディウスII	コナミ	147
3	1	↓	SNATCHER	コナミ	117
4	8	↑	天外魔境・風雲！カブキ伝	ハドソン	116
5	7	↑	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	ハドソン	114
6	4	↓	イースIV	ハドソン	90
7	6	↓	モンスターメーカー	NECアベニュー	63
8	9	↑	コットン	ハドソン	54
9	—	↑	ふしぎの海のナディア	ハドソン	45
10	—	↑	桃太郎伝説外伝	ハドソン	43

「不動」である

2〜3カ月前のチャートから、タイトルに変化なしです。常連化、と言ってしまえば聞こえは良いのですが、傾向・状況、共に見通しに明るいものはないのではないでしょうか？　年始の婉曲した苦言でしたが。

さて、2位3位と並んでいるのがコナミ作品。どちらも評判のビッグタイトルで売り上げの方も当然、ビッグ。ＳＴＧ不振の中、『グラII』の出荷数、８万本は驚異的。『スナッチャー』も10万の大台をクリアしたとか。『ボンバーマン'93』に関しては「もの凄く売れてます！」とのコメントが届きました。

LOOK OUT！

↑画面中央でほうきにまたがっている女の子が「コットン」。封魔石の色にあわせて、４種類の魔法が使えます。彼女の声はＴＡＲＡＫＯさんが担当しています

―今号の注目ソフト―

アーケード版にそれほど目立った印象はなかったのですが、発表以来、本誌、ＰＣ専門誌の人気チャートで確実に票を集めているのが２月12日、ハドソンからリリースされるＳＣＤ専用ソフト、『コットン』です。

大好物のWILLOW（ういろう）につられて、魔物退治に立ち上がった食いしん坊でお調子者の魔法使い「コットン」が繰り広げる、涙と笑いの戦闘記。抑え目の難度と、かわいらしいグラフィックで幅広い層に受けそうです。

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.1のアンケートハガキより

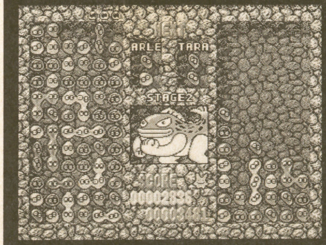
MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ソニックザヘッジホッグ2	セガ	273
2	2	＝	ランドストーカー	セガ	120
3	—	↑	ぷよぷよ	セガ	99
4	5	↑	3×3EYES	セガ	93
5	4	↓	ファイナルファイトCD	セガ	66
6	9	↑	ベアナックルII	セガ	60
7	7	＝	ファンタシースターIV	セガ	58
8	—	↑	アイラブミッキー&ドナルド	セガ	48
9	—	↑	スイッチ	セガ	42
10	—	↑	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	35

セガの独壇場

何と、１位から９位までのすべてがセガのタイトルで埋め尽くされています。これはこれで壮観ではあるのですが、いったいサードパーティーたちはどうしてしまったのでしょうか。確かにセガの今後のラインナップは魅力的ではあるのですが、その他のメーカー群に元気さが見られないことも同時に事実であるわけです。実際最近目立って健闘しているのはウルフチームやゲームアーツなどほんの数社だけという寂しい状態なわけです。コナミ、ＥＡビクター、ポニーキャニオンと新規参入組も増えているので数カ月後にはにぎやかになるとは思いますが。

LOOK OUT！



↑先日の「遊星セガワールド」イベント会場でもユーザーの目を引いていました。ちなみにアーケード版が現在ヒット中です。ＭＤ版は業務用とほぼ変わりのない素晴らしい移植

―今号の注目ソフト―

今月いきなり３位にランクインしてきたのが『ぷよぷよ』です。このパズルゲームはかつてＭＳＸ版、ファミコンのディスクシステム版で発売されて大ヒットまでは至らなかったものの、対戦モードにそれまでの『テトリス』タイプのパズルになかったかけひきの面白さを見いだしたユーザーは少なくなかったようです。今回の移植では今までのバージョンを基本にしていくつかのシステム改良とグラフィックの大幅グレードアップが施されています。

READER'S VOICE 〜読者の声〜

●遂にメガCDを買った。中古で買うつもりだったが限定版の『4 in 1』ソフトが付いてくるので新品購入。遅ればながら『コラムス』にはまっている。メガCDの『ファイナルファイト』『ソニック』には超期待!
（北海道・森本浩司）

●4大RPG。『ドラクエ』『ウィザードリィ』の2本はある意味で安心できるソフトで、『FF』『女神転生』は未完成の実験作かな。
（東京都・寺山智子）

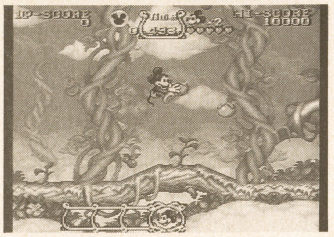
↑販売台数の伸びがイマイチとの噂が多いメガCD。今後のソフトラインナップは期待できる

SHOP'S VOICE 〜お店の声〜

●『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』は予想にたがわず本数が伸びた。発売日に多く出た。TVCMの力が大きかった。

●スーパーファミコン『ミッキーのマジカルアドベンチャー』はグラフィックの美しさとキャラクターの動きに目を引かれたユーザーの多くが購入したようだ。

●『ファイナルファンタジーV』の予約者数はすさまじいがスクウェアの同時期発売作品『半熟英雄』の予約も数多い。



↑キャラクターものでも自社カラーを出すのがうまいカプコン。『ミッキー』はとても美しい

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.1のアンケートハガキより

GAME BOY TOP 10

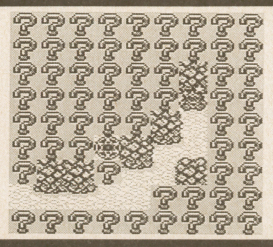
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ外伝II	アスキー	318
2	2	=	女神転生外伝	アトラス	264
3	3	=	スーパーマリオランド2	任天堂	126
4	9	↑	モンスターメーカー2	ソフエル	87
5	ー	↑	ヨッシーのクッキー	任天堂	75
6	ー	↑	ロックマンワールド3	カプコン	72
7	ー	↑	ダンジョンランド	エニックス	60
8	4	↓	アレサ3	やのまん	59
9	10	↑	X（エックス）	任天堂	54
10	ー	↑	ナノノート	コナミ	42

新作3本ランクイン

久しく変動のなかったランクが、12月のソフト発売ラッシュの影響を受け、かなり変わりました。5位の『ヨッシーのクッキー』をはじめ、6位の『ロックマンワールド3』、7位の『ダンジョンランド』と新作が3本ランクイン。いずれもビッグタイトル作品だけに、今後のランキングが気になるところです。

しかし上位の3作品は相変わらずの顔ぶれ。11月号からトップの『ウィズ外伝II』はV4を飾り、『女神転生外伝』、『スーパーマリオランド2』が2位、3位にランクインしています。他のソフトの追い上げを期待しましょう。

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



↑攻撃は交互に繰り返される。どちらかが壁にぶつかると、相手の順番になるわけです。桜玉吉氏のかわいいキャラとアップテンポな曲がマッチした、魅力あるゲームです。

今回7位にランクインした『ダンジョンランド』は、一風変わったボードゲーム。(?)でおおわれたダンジョン内を一歩一歩道を切り開きながら進んで行く、対戦型ゲームです。『大魔王退治』『お姫様救出』『財宝探索』の3つのシナリオが用意されていて、いずれも対戦相手と道を切り開き合い、先に条件をクリアすることが目的。原画は人気漫画家の桜玉吉氏が担当しています。今までにない試みが詰まっているので、一見の価値ありです。

玩具店売れ筋ソフト

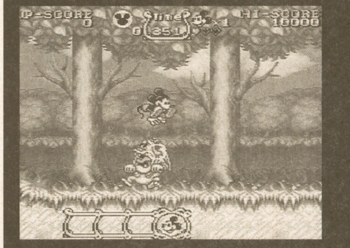
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	2	↑	スーパーマリオカート	SFC	任天堂	67
2	1	↓	ドラゴンクエストV	SFC	エニックス	60
3	ー	↑	ソニックザヘッジホッグ2	MD	セガ	49
4	ー	↑	ヨッシーのクッキー	FC	任天堂	41
5	ー	↑	ミッキーのマジカルアドベンチャー	SFC	カプコン	40
6	ー	↑	餓狼伝説	SFC	タカラ	29
7	ー	↑	スーパーファイヤープロレスリング3	SFC	ヒューマン	25
8	4	↓	ストリートファイターII	SFC	カプコン	24
9	ー	↑	スーパー三国志	SFC	光栄	23
10	ー	↑	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	22

ビッグタイトル集まる

今月はトップ10のうち8本がスーパーファミコン作品で占められています。さらにその中の5本が新登場のタイトルです。ただしトップ5内にはメガドライブの『ソニックザヘッジホッグ2』とファミコン『ヨッシーのクッキー』の2本もランクインしています。今回の上位4本及び10位の『ファイナルファンタジーV』を合わせた5本がしばらくはトップ10内に常連として残っていくのでしょう。年末のビッグタイトルが票を集め始めた活気あるチャート模様になりました。さて来月は1月中旬集計の予定。年末年始のトータルランキングはいかに?

LOOK OUT! —今号の注目ソフト—



↑オーソドックスなキャラクターアクションながら、主人公ミッキーのアニメーションやちょっとひねったアクション操作など、ところどころにカプコンらしいセンスが光ります

かつてはファミコンで良作ディズニーシリーズをたてつづけに発売して、「キャラクターものに名作はない」とのジンクスを破ったカプコン。今回もミッキーマウスを主人公に、美しくかつカプコンらしいアクションゲームを作り上げてくれました。『ミッキーのマジカルアドベンチャー』とタイトルされたこの力作がヒットした陰にはキャラクターの人気はもちろん、ユーザーのカプコンに対する信頼が表れた結果といっても過言ではないでしょう。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

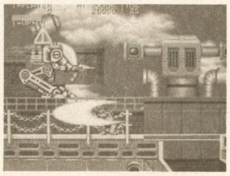
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER
TOP 10

高速アクションゲームをパソコンで

宇宙を舞台とした壮大なストーリーの、同名の小説をゲーム化した『銀河英雄伝説III』が1位にランキングしました。新たに取り入れられたシステムにより、前作より戦略性が増したゲームになっています。

『ストII』を大ヒットさせたカプコンのパソコンへの移植作第2弾『ストライダー飛竜』が2位に。 次はやはり『ストII』の移植でしょうか?

3位の『オーバーテイク』は高速F1ゲーム。ファン必見の一作です。



←オプションを自在に操り、動きの基本をマスターして敵をなぎ倒そう

『ストライダー飛竜』は、かつてゲームセンターで話題となったアクションゲーム完全移植版です。動きのなめらかさや効果音まで、ほぼ忠実な移植が行われています。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	2	銀河英雄伝説III	ボーステック	PC9800
2	—	ストライダー飛竜	カプコン	X68000
3	—	オーバーテイク	ズーム	PC9800
4	—	雀ジャカ雀	エルフ	PC9800
5	8	ソードワールドPC	T&Eソフト	PC9800
6	—	スーパーDPS	アリスソフト	PC9800, X68000
7	3	エルムナイト	マイクロキャビン	PC9800, FMTOWNS
8	—	LIFE&DEATH II	アローマイクロテックピングソフト	PC9800
9	—	ヴェインドリーム II	グローディア	PC9800
10	—	マスターオブモンスターズファイナル	システムソフト	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES
TOP 5

『天地II』初登場1位!

『カプコンの天地を喰らうII』が初登場でトップに踊り出しました。前作のエンディングで、続編の予告がされていただけに、前作のファンも待った甲斐があったというもの。発表から発売まで少し間が開いた分完成度も十分のものになっています。2位、3位は動きに変化が無く、前号でトップだった『龍虎の拳』が4位にランクダウン。5位には、製作コンパイル、発売セガによるパズルゲーム『ぷよぷよ』が初登場。可愛らしいキャラクターと、とっつきやすさが受けている様です。

←12月6日に開かれた『遊星セガワールド』での人気も高かった

製作コンパイル、発売セガのパズルゲーム『ぷよぷよ』は、俗に言う落ち物パズルゲームなのですが、キャラクターの可愛らしさ、対戦プレイの面白さが受けています。同作品は、メガドライブでも発売され、相乗効果で更に人気が高まりそうですね。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	—	天地を食らうII	カプコン	クォータービューの格闘型アクション
2	2	ストリートファイターII'	カプコン	『ストII』のアレンジ。四天王の使用可
3	3	ゴールデンアックス・デスアダーの復讐	セガ	名作アクションの続編。演出が派手に
4	1	龍虎の拳	SNK	迫力ある画面処理の格闘アクション
5	—	ぷよぷよ	セガ	落ち物パズル。家庭用からの逆移植作品

アップライト

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	バーチャレーシング	セガ	ポリゴンをフル使用の画期的カーレース
2	2	コカコーラスズカ8アワーズ	ナムコ	スズカを舞台としたバイクレースゲーム
3	3	ファイナルラップ3	ナムコ	多人数プレイが可能なカーレースゲーム
4	4	スタジアムクロス	セガ	3Dのモトクロス。通信で対戦が可能
5	—	マッドドッグマックリー	カプコン	レーザーディスク使用のガンシュート

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP
TOP 10

今月の調査協力店：メッセサンオー

東京・秋葉原のメッセサンオー。今月は「玩具店売れ筋トップ10」と少し比較してみます。「玩具店」で今後の常連と予想した5本のうちこちらでトップ5にランクインしているのは1位・2位のみ。『ドラクエV』『マリオカート』の2本がどこにも見あたりません。さらにこちらの特徴ともいえるのがNEO・GEOソフトが2本もランキングされていること。特に『龍虎の拳』はヒットしそうだとのことです。

↑『ファイナルファンタジーV』は価格が高いにもかかわらず好調なようです。しばらくは値崩れしそうにないとのことです

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	店頭価格
1	ファイナルファンタジーV	SFC	スクウェア	¥ 9800	¥ 9500
2	ソニックザヘッジホッグ2	MD	セガ	¥ 6800	¥ 4400
3	ミッキーのマジカルアドベンチャー	SFC	カプコン	¥ 8500	¥ 5900
4	ランドストーカー	MD	セガ	¥ 8700	¥ 5400
5	ボンバーマン'93	PC	ハドソン	¥ 6500	¥ 4680
6	バレーボールツイン	SFC	トンキンハウス	¥ 8900	¥ 6200
7	龍虎の拳	NEO	SNK	¥28000	¥21500
8	ウィザードリィV	SFC	アスキー	¥ 9800	¥ 5900
9	ビューポイント	NEO	SNK	¥25000	¥19600
10	ヨッシーのクッキー	FC	任天堂	¥ 4900※	¥ 2980

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

Newsfile Special Vol.2 総19

ビッグタイトル続出、ゲームセンター人気、新ハードの噂……
不況の中、ゲーム界はひとり気を吐いた

ハードにソフトにアミューズメント、全方位的に盛り上がったゲーム業界の'92年を振り返ってみると…

●ソフトウェア

"格闘"に明け RPGに暮れる

オリンピックの開催やFⅠ人気の盛り上がりの影響か、SPG（スポーツ）RCG（レース）の2ジャンルの発売本数が多かった'92年。しかし、それらのジャンルは核となるソフトがなかっただけに、数は多かったわりに今ひとつ印象に乏しい感も否めない。

逆に特筆すべきなのは格闘ゲームの隆盛だ。表の数字には現れないが、『ストⅡ』はRPG以外では久々のミリオンセラーソフトとなった。発売タイトル数こそ少ないが、それに引っ張られるかたちで他の格闘ゲームも発売され、今のところアクション・ゲームのジャンルに区分されてはいるが、はやくもひとつのジャンルを形成しつつある。'93年の動きが楽しみな分野のひとつになった。

ジャンル別ゲームリリース数

ジャンル	'91	'92
RPG	57	60
ACG	154	142
STG	70	45
SLG	35	32
SPG	47	70
RCG	17	24

年末に"4大"と目されるRPGビッグタイトルの発売が重なったのは記憶に新しいところ。RPGは発売タイトル数自体は昨年と変わらないが、'92年は『ドラクエⅤ』『ウィズⅤ』『FFⅤ』『真・女神転生』など"ブランド物"の発売ラッシュにより、RPGファンにとってはひときわ印象の強い年だったといえるだろう。

何年かに一度、大物RPGの発売サイクルがかみ合う年がある。92年はまさにその"当たり年"だったわけで、ゲーム業界の好調に拍車をかける一因ともなった。

今年いきなり表面化した新ハードの事情

突然表面化した、といえばなんといってもパイオニアのLD-ROMマシン。今月あたりに正式発表される模様。

松下電機、エレクトリック・アーツ、タイム・ワーナーの連合による「3DO（スリードゥ）」は会社名であると同時にマシンの規格名。MSXのように各ハードメーカーに公開する形になる。一部の報道では、米国で11月発売、価格は600ドル位になるというが……。

ハドソンが去年5月に発表した、32ビットチップの行方も不明。NEC HEが今月のCESで32ビットのゲームマシンを発表すると噂されているが、ひょっとしてそのマシンに使用…？

●ハードウェア

ワンダーメガ、CD-Ⅰ、そしてウワサ

4月にワンダーメガとCD-Ⅰが相次いで発売された。だが、CD-Ⅰはゲーム専用機ではないし、ワンダーメガはメガドライブとメガCDを一体化したもの。純粋な意味での新ハードはウワサのみにとどまった。任天堂SFCのCD-ROMアダプタやNECの32ビットマシン、3DOやLD-ROM機の真相が分かるのは今年か？

ソニー「プレイステーション」顛末記

'91年春には日米同時発表が予定されていたという。しかし、直前にストップがかかった。その後紆余曲折を経て白紙状態に逆戻り。ソニーとしては、プレイステーションのCD-ROMソフトは、パソコンソフトのようなオープンな開発環境にしたいと考えていたようだ。流通に関しても、音楽CDのように価格を統一し、レコード店ルートを通すという構想を持っていたらしい。これらの点で、任天堂との同意が得られなかったものとの見方もできる。

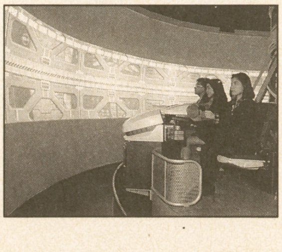
現在ソニーは、メガCDの規格や、オリジナルの規格を含めて再検討中。答えが出るのは、いつになるかな？

●アミューズメント

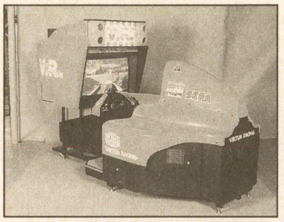
生まれ変わった"ゲームセンター"

ゲームセンターが従来の"ゲーマー虎の穴"的イメージから脱却し、一般客をターゲットにした"アミューズメント施設"へと移行、'92年はその変化が顕著に現れた1年だった。

クレーンゲームのブームを背景に、"ヤングアダルト"といわれる20代のカップルやサラリーマンの来店が増えたのが'91年。そして昨年の秋には、そのヤングアダルトのみを対象とした「六本木GIGO」（セガ）、「チルコポルト」（コナミ）などがオープン。特に



←『ギャラクシアン3』はワンダーエッグの目玉だ



←セガの「バーチャレーシング」。体感マシンの先端だ

←32ビット基盤を使ったセガの「G・アックス2」

「六本木GIGO」は、18歳未満を入場不可として対象年齢を絞るという試みを見せた最初のアミューズメント施設となった。

一方で、新たにアミューズメント施設の経営に乗り出す企業も増えた。「チルコポルト」のコナミもそうだが、タカラ、バンダイなどのがん具メーカーは、百貨店のがん具売り場スペース内に小規模のゲームコーナーを設置し

ゲームセンター人気は不況のおかげ？

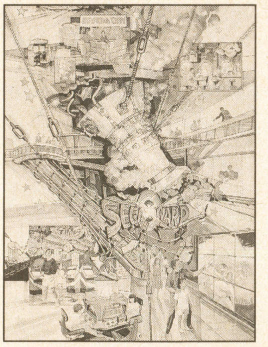
去年はゲームセンターの盛況ぶりが目立った。『ストⅡダッシュ』のおかげも大きいだろうが、吹き荒れた不況の嵐が、ゲームセンターにとってプラスに働いたという見方はできないだろうか。去年のレジャーは「安・近・楽」と表現された。安価で近くて気楽なレジャー、つまりゲーセンやカラオケボックスなどが不況下でもてはやされたというわけだ。合わせて「各種新型マシンが出揃ったのが、タイミングに合ったようです」（ナムコ）「UFOキャッチャー、クイズゲーム、占いゲームと、女性を意識したものが当たった」（シグマ）との分析も。

括 92→ 大予想 1993

年が明けましたねえ。おめでとうございます。松の内は退屈で死にそうだった、というあなたに贈るニュースファイルスペシャル。1992年の全体像と1993年の傾向が、この見開きにぎゅっと詰まっております。ちらりと目を走らせれば、ゲーム界の流れが分かる、という寸法です。

DATA ナムコ・ワンダーエッグ

昨年2月29日に開園。当初は年間最低20万人程度の入場者予想だったが、最初の1ヶ月で18万人を記録し、一躍注目を浴びた。4ヶ月めの6月27日に50万人を突破。ナムコでは夏休みのピークを処理できるかどうか、不安の声があがったほどだという。この時点で年間目標を100万人に上方修正。10月末で82万人を記録しているところをみると、新目標も楽々クリアしそうな勢いだ。「占い魔女の館」や「バーチャルビーグル」といった新アトラクションも相次ぎ投入。ハロウィン・パーティーやストリートバスケなどのイベントも話題となった。



←大阪市の南港区に、'94年春に開設予定のセガの屋内型テーマパーク「テラ（仮称）」。これはその完成予想図だ

ていくと発表。12月に東京都・北区にオープンしたアミューズメント施設「ZYX（ジークス）」などは、不動産会社の十条開発が経営するものだ。

また2月にオープンしたナムコの「ワンダーエッグ」は、ゲームメーカーとしては初めてのテーマパーク事業。これが、『ギャラクシアン3』などのゲームアトラクションで予想を上回る盛況ぶり。これに対抗するかのように、セガも多店舗型のテーマパーク「テラ（仮称）」で、'94年からこの事業に参入すると発表した。

これらのアミューズメント施設やテーマパークは、バーチャル・リアリティーや体感要素を盛り込んだアトラクションを集客の目玉としている。こういった、ゲームから派生したアトラクションが大きく注目を集めたのも、'92年のゲーム業界の特色だ。

SFC CD-ROM、今年ついに発売……!?

ソフトにハードにアミューズメント。この3つから'93年を展望してみると……

●ソフトウェア

“CD-ROMマリオ”がでるなら…

やはりRPGの高い人気は続くだろう。『MOTHER』や『天外魔境』の続編はすでに今年中の発売が濃厚なので、こういった続編モノの人気は揺るぎないように見える。続編といえば、格闘ゲームの『ストIIダッシュ』もそうだ。今のところ、どこのメーカーからどのハードで発売されるか分からないが、これも年内には発売されると見ていいはずだ。

また、SLGが盛り上がるのではないかという予想もできる。SFC、PC、MDともマウスに対応できるようになるので、SLGを敬遠していたユーザーにも、以前よりずっと身近なジャンルになるはずだ。

そして、なんといってもSFCのCD-ROM。仮に年内に発売されるようならば、山内社長いうところの「これなら（CD-ROMとして出すべきソフト）」というゲームにお目にかかれるはずなのだが……。

SFC CD-ROMは8月に発売？

「スーパーファミコン用CD-ROMアダプタは8月にも発売」という記事をよく新聞や雑誌で見かけることがあるけど……？　実はそれ、はっきりいって事実無根なのだ。去年の初心会での山内元天堂社長の講演で出た、「ハードだけならば8月には出せるでしょうが…」という発言をもとにしているにすぎない。しかもその際、山内社長は「ソフトの進行状況を見てハードの発売を決める」と言っているのだ。正しくは、「早くとも8月発売」。

一部には、今年の11月位に発売日が決まり、発売は来年になるという縁起の悪い(？)噂も。でも、あくまで噂。

●ハードウェア

昨年ウワサの新ハードが姿を見せる？

まず来月号で明らかになる（あくまで）予定の、パイオニアのLD-ROM。ゲーム専用機として出るわけではないとの見方もあるが、セガやNEC HEと提携していることもあり、ゲームソフトが出る可能性は大。CD-Iの例もあるが、ハードの普及を促すにはゲームはもってこいの素材なのだ。

そして〝早くとも8月〟といわれているSFCのCD-ROMアダプタ。ソニーやフィリップスのハードと互換する可能性もあり、ユーザーの期待は高い。が、SFCの時に当初の予定を1年半もズレ込んでの発売となったことを考えると、このままスンナリ8月には出ないのではないか、という予想もできる。来年の1月あたりに発売、という見方もあるのが現状だ。

また、昨年はほとんど動きを見せなかったPCエンジンの動向も気掛かり。新ハードの計画の〝発表〟ぐらいは今年中にあるかもしれない？

ゲームセンター生き残り合戦の武器は？

ゲームセンターやアミューズメントパークも過当競争に突入していく感がある。運営会社にサバイバル策を聞いた。タイトーは「すでに流行ではなくレジャーの一つとして浸透したと考えているので、今まで通り地域密着型で」。セガも「生活に近いレジャー」を強調。ナムコは「いつも時代に合わせて変化させている」。シグマは「今年からが本当の勝負。ブーム後の正念場が来る」として「基本に立ち帰る」。各社のカラーがよくあらわれているようだね。また、一過性のブームか否か、捉え方にも差があるようだ。はたして、最後に笑うのは？

●アミューズメント

多角化するAM施設。その行方は？

繁華街の一等地にも珍しくなくなったゲームセンター。しかし増え続けただけあって、今ではそういったロケーションで新たに出店する余地は少なくなっている。必然的に店舗の個性化を図ることで、他店と競合していくようになるはずだ。「六本木GIGO」のように年齢制限などによって客層を絞り込むという手法もそのひとつ。さらに、店舗に導入する機器で差別化していこうという道もある。バーチャルリアリティーや体感マシンがそれだ。これらの機器は、技術の先端がいち早く商品化されてできていくもの。テーマパークのアトラクション用に開発されるものも交えれば、街のゲームセンターもどんどんハイテク化していくことは間違いない。

テーマパークでは規模の拡大、そして体感マシンでは内容の高度化。アミューズメント施設の進化は、今年も日進月歩で進みそうだ。

テーマパーク全国展開それぞれの思惑

ナムコとセガがそれぞれアミューズメントテーマパークの全国展開を発表している。ナムコはワンダーエッグを、5年以内に大阪、名古屋など主要都市に5ヶ所オープン。最終的には全国に最低10ヶ所は設置の予定。

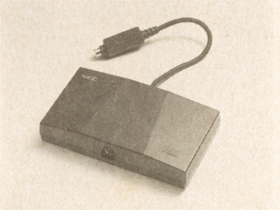
セガは大阪に'94年に開設する「テラ（仮）」を皮切りに、全国50ヶ所を目標とする。11機種の大型マシンを開発し、全国の施設を巡回させて新鮮味を保つ計画。

開発中の大型マシンの内容は、開園まで一切秘密。「他社には、技術力を持ってるところもありますから。マネされないように」（セガ）だそうだ。

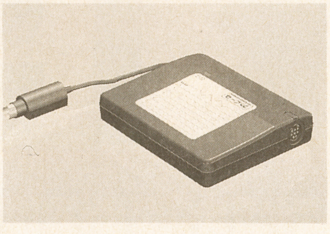
ユーザーの混乱必至？　光栄「セーブくん」とNEC HE「メモリベース128」

外見は違えど中身はまったく同じ

　光栄のPCエンジン参入第１弾『信長の野望・武将風雲録』は、大容量バックアップユニット「セーブくん」と同梱で、２月に発売されることが決まった（セット価格13800円）。
　この「セーブくん」、実は以前このページで紹介したNEC　HEの「メモリベース128」（２月発売予定、5980円）とまったく同じものだ。
　というのもこれは、もともと光栄が、PCに参入し歴史SLGを移植するためにバックアップユニットの共同開発をNEC　HEに持ちかけて出来たもの。それをNEC　HEとしては大型SLGを持つ他のメーカーにもPCに参入してもらうためにHEブランドの「メモリベース128」として発売することになった。すでにアートディンクの『AIII』での参入が決まっている。
　とりあえず「セーブくん」は『信長』とセット発売するが、３～４月には単体での発売を始める（予価5980円）。となると、「メモリベース」と正面からバッティングすることになる。
　「値段が違うとなったら大変ですけど、同じ値段だったら大丈夫でしょう」（NEC　HE・広報）「デザインやメモ欄などの工夫で差別化しますんで、うちのを買って下さいと頼むしかないですね（笑）」（光栄・襟川副社長）
　違いは名前と外見だけ。いや逆に、なまじ名前と外見が違うがためにユーザーに無用の混乱を起こすような気も。



←「メモリーベース128」。『AIII』が遊べりゃいいって人はこっち



↓「セーブくん」予定イラスト。上面にはタイトルシールを貼っておけるメモ欄が

思い出したように出現するゲーム音楽CD紹介コーナー

ゲームミュージック三昧

しばらくゲーム音楽のCDを紹介しないうちに、だいぶん溜まってしまった。今回の目玉は「熱唱!! ストリートファイターII」。主役の山本淳一（光GENJI）と宮前真樹（CoCo）の蔭ながら、元フリッパーズギターの小山田圭吾やFAIRCHILDの戸田誠司が参加しているところが通好み。
この他、「超兄貴・兄貴のすべて／葉山宏治（仮）」（NECアベニュー、税込2800円）が２月21日発売予定。要注目！

■ポニーキャニオン・サイトロンレーベル■¥3000（税込み）■品番：PCCB－00103

熱唱!!　ストリートファイターII
ＢＧＭに歌詞をつけて歌ってしまった

■アポロン■¥2800（税込み）■品番：APCG－4031

組曲ウィザードリィV
羽田健太郎の名曲をシンセオーケストラで

■キングレコード・コナミレーベル■¥6200（税込み）■品番：KICA－9016～8

コナミオールスターズ1993
歌ありアレンジありＤＪありの３枚組巨編

■ビクター音楽産業■¥2500（税込み）■品番：VICL－5179

ランドストーカー／皇帝の財宝
オリジナル音源にシンセを加えリミックス

■ファンハウス・ハドソンレーベル■¥3000（税込み）■品番：FHCF－2059

ハドソン・ゲーム・ミュージック・ベスト
20周年記念企画。新旧のタイトルが混在

■ワーナー・ミュージック・ジャパン■¥2900（税込み）■品番：WPCL－709

オーケストラによるゲーム音楽コンサート２
『マザー２』『ＦＦＶ』等９タイトルを演奏

INFORMATION

バンタン　マルチメディアフォーラム

　このフォーラムは「2010年までを予測するマルチメディア羅針盤」をテーマにマルチメディアの方向性を捉え、主にビジネスの視点からその展開の可能性を探る。
　すでに第１回が12月に開催され、企業参加や個人参加で100人の定員が埋まり、パネルディスカッションや交流パーティーが行われた。
　第２回は１月20日の予定で、現在参加者を募集中。参加料は25000円。最新情報家電についてのレポート、マルチメディアビジネスの構図解説、企画レクチャーなどが予定されている。
　問い合わせはバンタンデザイン研究所(03)3719-4775まで。

←第１回のフォーラムで最新マルチメディア動向についてレポートしたハイパーメディアクリエイター、高城剛さん。第２回も多彩な講師陣を予定

セガソニック　ホットキャンペーン

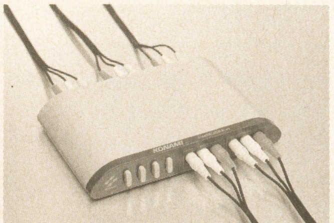
　全国のセガのアミューズメントセンターで開催中。お店で下のチャンスカードをもらえばマグネットくじが引ける。商品はセガオリジナル壁掛け時計など。開催期間は１月上旬まで。急げ！

←このカードでセガの会員にもなれる。今後、会員特典アリ

NEW PRODUCTS

■コナミ　ゲームセレクタAV

　ゲーム機やビデオを４種類まで接続し、ワンタッチで切り替えられる。旧タイプとの主な違いは、RF入力がないのでFCがつなげないこと。そのかわり4800円という低価格。現在発売中。



TV GAME BROAD WAY

26 SUPER FAMICOM ▶ 29

30 FAMICOM ▶ 32

33 PC ENGINE ▶ 35

36 MEGA DRIVE ▶ 38

42 GAME BOY ▶ 43

39 NEO・GEO ▶ 41

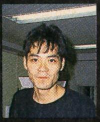
年末12月の発売ラッシュも過ぎて、TVゲーム各機種の新作ラインナップもようやく落ち着きを見せ始めている。だがハードによっては勢いが落ちたりせずにスマッシュヒットのリリースが続きそうだ。

SFC

スーパーファミコン用ソフト

RPGラッシュは越えても話題作はまだまだ出ます。

親戚の少ない私は、お年玉といってもわずかなものでした。もし今、小学生だったらSFCのソフト1本も買えたかどうか。この正月、みなさんは何本買えそうですか？（年寄りくせえ話）



●石埜三千穂
前回のライブの時ベースを床に落とし、一部ハゲチョロケになってしまいました。気に入ってるヤツだったのに……。そろそろひとつ新しいのでも買おうかなあ、と思うのですが、どうも最新の楽器事情にうとく、何を買っていいのやら。ヒマになったら友だちの務めてる楽器屋にでも行こうかなと。

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

エルファリア

ハドソン／1月3日発売／¥9500
■容量：12M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■コンティニュー：Bバックアップ■プレイ方法：1P専用

ハドソンが自信を持ってリリースする、RPG大作。独自のシステム、凝りまくったストーリー等、すべての面に渡って力の入った仕上がりを見せている。キャラクターデザインはイラストレーターの松下進。

↑はっきりした絵柄で見やすいキャラクターたち。サイズも気持ち大きめだ

↑フィールドも独自の形式を採用している。この写真は移動マップの一部分

ゴージャスだけどドライ そのくせ物語は濃いぞ！

最初にいきなり長いデモ。いくらなんでも長いです。せっかくきちんと作られた好ゲームなのに、「つかみ」の部分で飽きられかねない。全体的に見ても、物語が凝り過ぎです。

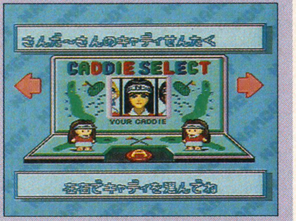
一方、新しいシステムと面白さを生み出そうという意気込みは感じます。しかし、やや空回りしてるかな。マニュアルとの選択の余地のないオートバトル。経験値がなく、アイテムで成長する「メルド」システム。迷うことのないシナリオ。すべては「わかりやすいRPG」を目指す姿勢だと思うのですが、斬新な割にフォローが弱いため、かえって煩雑でわかりにくくなってしまっているのです。特にメルドシステムのわかりにくさは問題で、マニュアルの説明も不十分。意気込みを買い、プログラム自体の完成度は認めた上で、この点数です。より洗練された続編の登場に期待します。 **7**

ナムコットオープン

ナムコ／1月29日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■コンティニュー：BB■プレイ方法：4人同時参加可

FC用のゴルフゲームとして定評のある『ナムコクラッシク』をベースにした本格ゴルフゲーム。ツアーモードでは、賞金で性能のいいクラブを買い足していくといったRPG的な要素も取り入れている。

↑グリーンまわりでは、ボールが正面位置に来るように画面が回転するのだ



↑かわいいキャディーさんが何人もいる。豊富なアドバイスももちろん健在

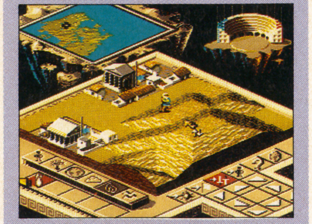
『ナムコクラッシク』の正常進化バージョンです

大枠は『ナムコクラッシク』そのままで、SFCなりにパワーアップしたものです。しかも、『スーパーファミスタ』以上に劇的な進化ぶり。その進化とは、回転拡大縮小機能の的確な活かし方、賞金→買い物によるレベルアップといった表面的なことだけを指しているわけではありません。『ナムコクラッシク』に感じられた些細な不満点をきれいにクリアしているのです。私は『ナムコクラシック』の大ファンで、1、2ともかなりやり込んでいますが、感じていた不満の中でも最大のものは、およそ次の2点です。「方向等の設定が粗すぎる」、そして「易しすぎる」。多分このふたつの問題は同根だと思うのですが、共に改善が見られたのは収穫でした。まとまり、バランスという点で、T＆Eのシリーズと並ぶSFCゴルフゲームの決定版と言えそうです。 **7**

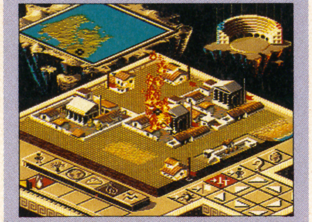
ポピュラス2

イマジニア／1月下旬発売／¥9800
■容量：12M■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：1P専用

名作『ポピュラス』のバージョンアップ版。基本システムに大きな変化はないが、「神の役割」というプレイヤーの性質が強調され、より戦略的なゲーム展開になっている。待望のマウス対応『ポピュラス』だ。



↑ギリシャ神話に題材を求めた設定で、シンボルやキャラクターが変わった



↑「怒りの火柱」など、直接的な攻撃方法が新たに加わった点も大きい

前作で気に入った人なら そのまんまおすすめです

見た目の印象は多少違いますが、基本的な内容に大差はありません。拍子抜けするくらい。評価の固まっている斬新なゲーム内容はそのままですから、問題は操作性、ということになるでしょうか。

まず、コマンド体系が少々変わったので、たとえ前作をやっていても慣れるのには多少時間がかかります。そして期待のマウス操作ですが、これはなかなかいいですね。というか、マウスなしではむしろ前作より操作性が悪いので、マウスを使って遊ぶことをおすすめします。

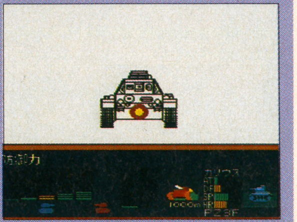
だから、結局、目ざましい進歩というものは見られないのです。十分に面白いけど、基本線は前作と同じ。それはそれで全然構わないのですが、やはりゲームの世界に新境地をもたらしたクリエイティブなタイトルだけに、ちょっとだけ寂しい気もしました。 **7**

鋼鉄の騎士

アスミック／2月発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■コンティニュー：Bバックアップ■プレイ方法：1P専用

ゴリゴリの戦車ものシミュレーション。年度毎に忠実に基づいて登場する新機種や、方向により強度が変化する戦車データ等、徹底的にリアルに追求する一方、移動と攻撃のみのシンプルなシステムで進められる。

↑戦車データは、とにかくリアル。マニアが泣いて喜ぶハードな世界なのだ



↑生産、補給の要素を除き、代わりに戦闘の駆け引き自体を高度なものに

ゲームとしてはシンプル データとしては超ハード

先月だか先々月だか、設定が本格派であることと、ゲームとしてのわかりやすさは無関係ではないか、という話をしました。そういう意味では評価できるゲームだと思います。戦車データ等の設定には徹底的に凝りながら、システムはシンプル。あまり深く考えずにプレイできます。

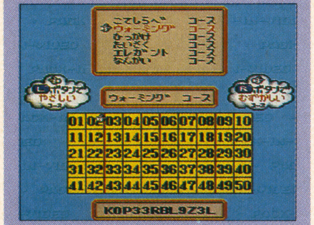
ただしそれは、あくまで見せかけ上のこと。深く考えずにプレイしたのでは、まず勝てません。シンプル過ぎるために、今度は、実際にプレイして身体で覚えなければならない要素が増えてしまっているんですね（本質は、やはり本格派なのだ）。だから、このゲームに慣れることのできたユーザーなら、シミュレーション初心者でも、すんなりと本格的なウォー・シミュレーションに移行していくことができるのではないか、と思わせます。啓蒙的な意図で作られたゲームなのかも。

7

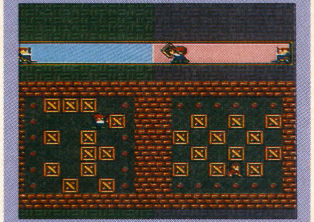
スーパー倉庫番

パックインビデオ／1月29日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：パズル■ROM完成度：90%■コンティニュー：パスワード■プレイ方法：2P同時可

代表的なパズルゲームのタイトル。グラフィックや演出等の細かい部分を除くと、新しい要素は対戦プレイくらい。5つのレベルにわかれているが、初心者に対応できるのはせいぜい3レベルまで。



↑難易度別、5段階に分類されており、後半の難易度の高さは相当なものだ



↑対戦ゲーム。クリア時間を競うのだが、ときどき角度が変わるので難しい

マニアックなまでの難度 長く長く遊べそうです

もとから新しさも刺激もないゲームだけに、その分、息の長さは大変なものです。とにかく面数が多いし、広い面も多い。苦手な人ならうんざりするほどのボリュームですから、まあよっぽど上手い人以外、何年間でも楽しめるんじゃないでしょうか。

新フィーチャーの対戦モードは、小さくて比較的やさしい同じ面がふたつ表示され、同時プレイでクリアタイムを競うというもの。それだけではあまりにまっとうなので、それぞれランダムに、しょっちゅう面の角度が変わります。また、間違った時はボタンひとつで初期状態に。それなりに燃えますが、でもまあ、対戦ゲームとしてのスリルはいまひとつです。それから、マウス対応の内容はちょっとトホホ。指のカーソルが出せるだけで、実際にマウス操作でプレイするわけじゃないんです。

6

BURAI・八玉の勇士伝説

IGS／1月14日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■コンティニュー：Bバックアップ■プレイ方法：1P専用

話題を呼んだパソコンゲーム大作の移植版。マルチパーティーや「訓練」の概念を取り入れた独自のシステムを持つRPGだ。パソコン版にならい、ほとんどのコマンドがアイコンで示される。

↑キャラクター・デザインは、高名なアニメーターが担当している

↑フィールド画面等はパソコン版そのままで、少々地味な印象を受ける

形骸化した意気込み…… 移植が少々おざなりです

おなじみの「八犬伝」をモチーフとした、章立てタイプのシナリオを持つRPGです。システムにはユニークな部分もあり、パソコンで話題になった実験性は理解できます。しかし、移植としてあまりに工夫がなさ過ぎる。せっかくキャラクターデザインをしているのに、SFCという場でこのグラフィックはないんじゃないか。説明の少ないアイコンのコマンドもふさわしかったのかどうか。家庭用への移植というものは、たとえば98からTOWNSへの移植といったものとはまったく意味が違うということを再認識してほしいものです。たとえシーンに影響を与え得るほどのゲームであっても（このゲームはそこまで行っていない）、こういう移植をしていたのでは活かされません。惜しいし、また、ライセンス取得メーカーはそういう意味での責任を果すべきでしょう。

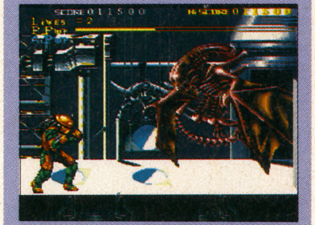
5

エイリアンVSプレデター

IGS／1月8日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

SFX映画の2大ヒーローが激突する、「ファイナルファイト型」のアクションゲーム。キャラクターの特徴をとらえた動き、攻撃パターンなどがユニーク。画面は、原作のムードに合わせ暗い印象。

↑プレデターを使ってエイリアンを倒しまくる1人プレイ。アイテムもあり



エイリアン対プレデターのシンプルな対戦ゲーム。技は意外と地味なもの

とんでもない企画ですが ありがちなゲームです

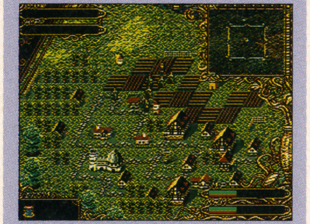
これは節操のない企画です。海の向こうから来た企画だと聞けば、なんとなくわからんでもありませんが。ゲーム内容は、流行の対戦ものプラス、ファイナルファイト型アクション。だけど実際には、対戦ゲームのほうがオマケだと考えていいでしょう。キャラが固定の2種類だし、技の出し合いの自由度がかなり低いのです。それではメインの横スクロールアクションのほうはどうかというと、それなりには遊べるんだけど、どうもぱっとしない。展開に欠けるし、技も固い感じ。これでは熱くなれません。決して酷いゲームではないのですが、結局、企画倒れじゃないか、という印象は拭えませんね。せっかくの大胆なネタ、今時の流行に合わせるのではなく、もっとムチャクチャなゲームにしてくれればよかったのに。名前負けしています。

5

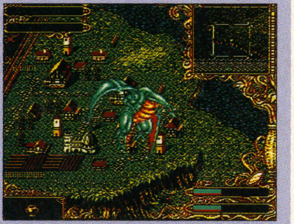
ドラゴンズアース

ヒューマン／1月22日発売／¥8500■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：BB■プレイ方法：1P専用

『ポピュラス』を発展させたタイプのリアルタイム・シミュレーション。自分の兵のグループに指示を出し、モンスターの妨害等を避けつつ町を占領し、最終目標のドラゴンを倒すためのアイテムを集めていく。



↑フィールドは『ポピュラス』をよりリアルに、RPGっぽくした印象だ



↑気まぐれにやってきては大破壊を繰り広げるドラゴン。圧巻の大迫力だ

意気込みと努力は買うがあまりにわかりにくい

手抜きも破綻もないし、ムードもいい。新しいものを作ろうという意気込みもひしひしと伝わってきます。お見事、といいたいのですが……。

とにかく、無茶苦茶わかりにくいです。マニュアルを見てもやっぱりわからない。辛抱強く遊んでいると、個々の目的はわかってくる。しかし、ずいぶん遊んでも自分が何をしようとしているのかがわからない。ゲーム全体の構造が見えてこないのです。

若いチームが作ったのかな、とも思う。しかもゲームで育った世代。なぜって、ゲームが外に向かって開いていない。ひたすら内側へ、自己完結の方向へと閉じることで突き詰められている。強いてイヤな言い方をすれば、オタクっぽいわけです。

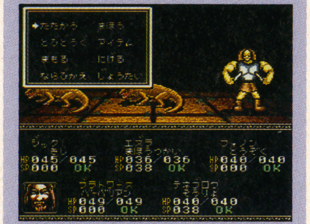
クリエイターの世代が変わり、これから増えそうな傾向なので、水準以上の出来ですが、あえて苦言を呈しました。

6

マイトアンドマジックBOOK II

ロジーク／1月発売／¥8800■容量：8M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■コンティニュー：Bバックアップ■プレイ方法：1P専用

RPGの古典のひとつを、現代の水準にあわせてアレンジしたリバイバルもの。3DタイプのRPGだが、ダンジョンだけでなく、町やフィールドも同じ形式で表現される。コンシューマー・ユーザーには新鮮？



↑戦闘シーン。キャラクターがアニメ顔になった等、絵柄は作り直している

↑フィールドも3D。ただし、「ドラッケン」のような本当の3Dではない

今更の感は拭えませんが一応意義のあることです

RPGの歴史を見渡したとき、フィールドまで一貫して3Dで表現してしまったということで、名を残している作品です。もうみんな『ドラッケン』を知っているわけで、新鮮さはないと思うのですが、「こういうものもあったのだ」的な意味で見てみるのもよろしかと思います。パソコンゲームらしい精密で地味なパラメータの応酬、いまひとつ変化に乏しいシナリオなど、とてもドラクエやFFになじんだユーザーを満足させ得るものではありません。しかし、こういう時代があったからこそ今のRPGの活況があるんだ、と考えてください。また、こういう地味なゲーム内容に、奇妙にアニメタッチの絵柄はそぐわないかも知れません。しかし、元のままじゃだれも興味を持たないから仕方がないのです。

…………なんで今、こういうゲームをだすんだろう？

5

クリスティーワールド

アクレイムジャパン／1月29日発売／¥8000■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

アメリカで大人気の「シンプソンズ」のキャラクターを使った、パズル性のあるアクションゲーム。ブロックを持ち歩き、好きな場所で出すというシステムがパズル的な面白さを演出している。

↑ゾロゾロと出てくるネズミたちをうまく誘導して、トラップまで導くのだ

↑ブロックの上に乗って＋ボタンを下に入れると、持ち歩くことができる

パズル的な謎を解き進む小気味よいアクション

操作感、画面などは、どこから見ても標準的なアクション。しかし、実際にはかなりパズル性の強いユニークなゲームです。ぞろぞろと歩いているネズミたちを誘導するという点では、ちょっと『レミングス』にも似ているかも知れません。しかし、操作感覚とゲームの基本はあくまでもアクション。しかもなかなかレスポンスがよくて気持ちがいいのです。

ネズミたちが登れる高さをブロック1個分に設定している点が戦略性を生んでおり、また、誘導するトリックにさまざまな種類があるので飽きがきません。パイプドリームよろしく切れたパイプに部品をはめ込んだり、踏むと抜ける床があったり。多分、先へ行くと複雑な組み合わせも出てくるのでしょう。面が進んで、難易度が上がることへの期待を感じさせるゲームってのは、いいもんですね。基本でしょう。

7

信長公記

やのまん／1月29日発売／¥12500■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■コンティニュー：BB■プレイ方法：1P専用

内政タイプの戦国ものシミュレーション。戦闘のモードをシンプルなものにし、全体的に展開がスピーディーになっている。シナリオは「義元上洛」から「秀吉対家康」と、信長の時代を中心に5本ある。

↑イベントも豊富。おなじみの豊作から、何もできない大雪まで、さまざま

↑やたらに攻めてくる敵が近所にいたりしたら、築城で防御力を上げよう

見やすい画面にスピード展開。入門向けかな？

いわゆるところの光栄型ですが、とにかく速いのはいい。その分底が浅いのかも知れないけど（よほどやり込まないと、そうは感じないと思う）、とっつきやすいことは確かです。この手のシミュレーションのどこに疑問を感じるかって、遊んでいても、目的意識がはっきりしてこないこと。ひとつひとつのコマンドの意味はわかるんだけど、それでどうしたらいいんだろう？　ということになる。ところが展開が速いと、なんだかよくわからないうちにもターンを消費し、たちまち敵が攻め込んでくる。あらら。兵が少ないから増やそう。ん？　ああ、城も弱いんだな。と、どんどんやるべきことがわかってくる。後追いになるけど。

だから、光栄のものより優れている、という言い方はできないけど、コンシューマーソフトとして意識的だ、とは思います。

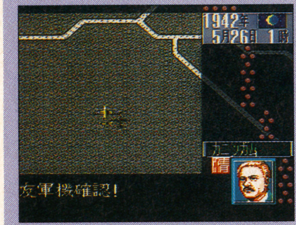
7

ヨーロッパ戦線

光栄／1月16日発売／¥12800
■容量：0M■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■コンティニュー：B
バックアップ■プレイ方法：1P専用

第二次世界大戦をモチーフとしたウォー・シミュレーション。いつもの光栄の、内政コマンド満載型。指揮官選びから始まって、情報収集、補給、戦略などをじっくりこなした上で戦闘に入る重厚なゲーム進行だ。

↑演出よりも機能を重視。ひとめで部隊番号がわかるシンプルな配置図だ



↑戦闘シーンの演出も最小限。最初にいちばん手軽にできる爆撃による攻撃

モチーフは二次大戦。相変わらず重いですね

一連の光栄シミュレーションをやり込んでいるひとなら別でしょうけど、正直、「あれこういうのってとっくに出てなかったっけ？」という感想です。いつものシステムに、さまざまなモチーフ。好事家の世界とでも申しましょうか、いっこうに構わないとは思うのですが、個人的にはあまり興味がありません。どんなにデータが細かくても、やっぱり『大戦略』タイプの方がわかりやすいです。よくいえば深く、悪くいえば煩雑。好きな人にはそれがいいんでしょうけど。私なんか、たいてい2〜3ターン遊ぶと疲れきってしまいますね。そんなわけで、本当にもう何もいうことがない。『伊忍道』とか、『ロイヤルブラッド』みたいに毛色が違っていると、いろいろとあるんですが。しかし、食わず嫌いのできない立場がつらいです、モノがこういうのになると。

6

Q＊bert3

バップ／1月29日発売／¥7000
■容量：4M■ジャンル：パズル■ROM完成度100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

敵を避けつつ、積み上げた立方体の上面をすべて踏破すればクリア、というアクションパズル。知能テストみたいに斜めから見おろした画面で、操作も斜め型、というところがミソ。CGのポップさが新鮮。

↑キャラクターもなんだかヘン。ミスすると意味不明の奇妙な言葉を発する

↑立方体のデザインもいろいろ。レベル2の最初の面は、なんと「奥歯」だ

異色のアクションパズルカルトだけど、万人向け

GBで出た頃から、ヘンな味のあるゲームだなあ、とは思ってたんですが、SFCのクオリティを得て、いっそうヘンになりました。

まず、キャラがヘン。ぴょんぴょん飛び跳ねてるんだけど、難しい斜め操作のためなかなか思う方向に飛んでくれない。「ばかあ、自殺すんなあ」とか（自分で殺しておいて）叫んでしまうのですが、そういう状況にぴったりの、何考えてるんだかわからない間抜けな顔をしています。

で、とにかくCGがよい。最近のCG特有のプリミティブな質感をあえて真似してみたり、背景がほとんどビデオドラッグだったり。ゲームオーバー画面なんか、話題の「ウゴウゴガール」みたい。欲を言えば、音楽もブッ飛んでてくれれば……。だれでも遊べるけど、センスがカルト。ゲームとしては水準点ですが、一見の価値があります。

7

負けるな！魔剣道

データムポリスター／1月22日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

女の子のオリジナルキャラクターを主人公として前面に打ちだした、横スクロール型のアクションゲーム。

←きびきびと動きつつたっぷり喋ってくれる

一応きちんとした普通のアクションですが、やはり色モノ的性質が強いようです。「溜め斬り」のアクションもそう珍しいものではありません。アニメ系の演出と不条理な設定は、好みがいろいろあるでしょうが、ま、なかなかかわいいんじゃないでしょうか。パンチラもあるし（笑）。その手のものとしては比較的イヤミもない方なので、万人向けになっているとは思います。

6

うしおととら

ユタカバンダイ／1月29日発売／¥8800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法1P専用

同名のコミックを原作としたアクションゲーム。マイキャラを「うしお」「とら」の2種類から選べる。

←暗い色調の画面が、独自の雰囲気を生んでいる

残念ながら写真のみの紹介ですが、原作の暗い雰囲気を演出する背景グラフィックの美しさにはちょっと目を引かれます。ゲーム化しにくい素材をあえて選ぶ試みには好感が持てます。まあしかし、アクションゲームなので、できばえは、操作感やレスポンスといったところで自ずと決まってくるでしょう。マイキャラが極端に特徴の違う2種類から選べる、という点では、なかなか面白そうです。

—

スーパービックリマン

ベック／2月12日発売／¥7800
■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100■コンティニュー：あり■プレイ方法：2P対戦可

ビックリマンのキャラクターを使った、『ストII』タイプの対戦格闘もののアクションゲーム。

←カラフルで大きなキャラクターが、特徴的だ

ごめんなさいの連続紹介。人気キャラクターもので、しかも格闘対戦ものというおいしいとこ取りのソフトがちょっと粗い印象がありますが、完成時はどうなりますか。毎度こうしてレビューにならないものは、本当に申し訳なく思うのですが、このゲームの場合、どう見ても純粋にファン向けなんで、まあいいですよね。ね、ね？

—

元祖 自堕落ソフトレビュー

こないだまでやっていたFF関係の話の思わぬ余波が残っています。つまり、あの問題に関わらず、いろいろと私に意見をぶつけるお手紙を送ってくれる人が増えているわけです。しかし、ご覧の通りのこのスペース。限度があります。そのくせ、反論大歓迎、討論大好きとかブチ上げたのはこの私でして、応えられないのは本当に心苦しいし、責任感じてます。そこで、これ以上はご勘弁、とは決していいませんので、どんどんください。今後もたまに紹介するし、無視できない量になったら編集部も討論コーナーかなんか作らざるを得ないでしょう（笑）。そしたら責任持ちますよ、ええ。ほんとにみなさなりがとう。特に京都の谷川さん、あなたの誠意あるご意見、ちゃんと受けとめてますからね。

難易度の中にうもれたポピュラー性

昨年、5作目が発売された『ロックマン』シリーズ。その人気の秘密に迫る

FC

ファミコン用ソフト

新年の発売は4本 ボードゲームが燃え上がるか

新年早々だが、発売本数は4本とやはり少なめ、うち2本は、ボードゲームを題材とした作品。今後、このようなボードゲーム系の作品が多く登場してきそうだ。

●佐久間　亮介

あけまして、おめでとう。新年になった。去年は ストIIダッシュ 一色のゲームライフだったんだけれども、今年はどんなソフトで楽しむことになるのかなぁ。～TURBO も発売されるしねぇ。1月は、氷室のニューアルバムが発売される。前回から2年。長かった。今年もいい年になるといいな。

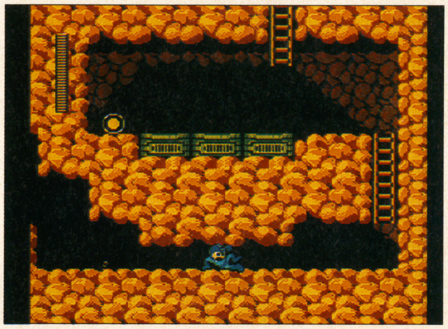
点数評価

⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

『ロックマン』の魅力

昨年、12月にシリーズ第5弾となる作品の発売された、人気アクションゲーム『ロックマン』。が、これだけの支持を得ているにもかかわらず、いまだに難易度の高い作品、との印象をぬぐい去れないでいる。たしかに高い難易度も、『ロックマン』シリーズの特徴では、ある。だが、それだけではないのも、また事実なのだ。

『ロックマン』の魅力とは、なにか。シリーズ前半の作品に顕著に表れているのが、テンポのよいゲーム展開であろう。ステージごとのポイントを覚えてしまえば、ノンストップで進んでいくことのできる、考えられた構成だ。アクションゲームの命とは、テンポの良さにあると思える。『ロックマン』、『～2』をプレイしてみると、それをひしひしと感じるのだ。しかし残念ながら、このテンポの良さも、作品を重ねるごとに希薄になってきている。トラップや敵キャラにこだわってしまったために、わかっていても、立ち止まってタイミングを図らねばならなくなってしまったのだ。



↑3作目よりスライディングが導入。4作目からは、ため撃ちもできるようになった。ポピュラー性の強い要素が入ったのだ

では、後期の作品が、つまらないものなのか、といえば、けっしてそうではない。3作目より、ゲームシステムに新たな要素を取り込み、これまでとは違った楽しさを生み出そうとしている。これが、スライディングや、ため撃ちといった要素、ポピュラー性である。

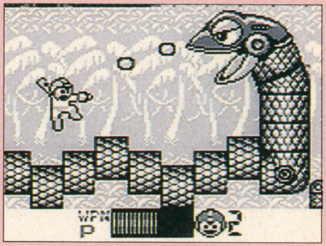
それまでは高難易度として知られていた『ロックマン』。そのシリーズが、ため撃ちやスライディングといった。当時、流行していた要素を盛り込んだのには、理由があるのではないか。『ロックマン』は、すご腕のプレイヤーのためのものではなく、広くアクションゲームを愛している人のためのもの。それを前面に押し出したかったのではないか。そのために、ポピュラー性のある要素を盛り込む必要が、あったのだろう。

悲しいかな、このポピュラー性の導入も、難易度という中に埋もれ、気づかれにくくなっている。新たな要素を導入したことにより、難易度はさらに高くなってしまったのだ。

『ロックマン』シリーズは、ファミコンでは『～5』が最後となるらしい。『ロックマン』より派生したものは、下の表を見てもらいたい。そして、ここまで愛されている作品とは、いったいどんなものだったのかを、もう一度、プレイして確かめてほしいな。

『ロックマン』ファンの輪は、今後も広がり続けていくのだ。

『ロックマン』の世界より派生したものたち



↑ロックマンワールド　カプコン
GB用の『ロックマン』。3作目まで発売中

↑フルカラー大決戦　1月発売　2800円
『ロックマン5』のキャラたちがフィギュアに

↑コミックス『ロックマン』
シリーズをマンガ化した作品。楽しいよ

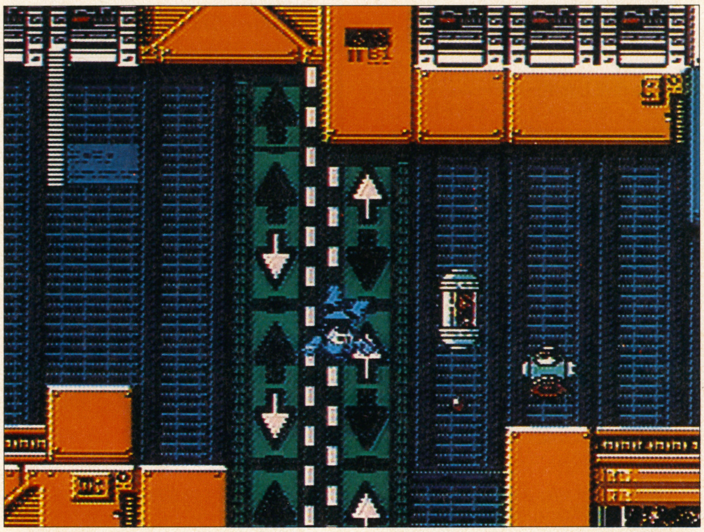
↑ステーショナリー&グッズセット　1月発売
学校生活が楽しくなる文具のセット！

↑バトルカンボックス　12月発売　1500円
ゲームのできる、ふでばこセットなのだ

↑キャラコバッヂ　12月発売　300円
『ロックマン』キャラクターたちがバッヂに！

※上で紹介したグッズは、コミックス＝講談社、それ以外のグッズはバンダイより発売されています。

『ロックマン』の生涯を振り返る

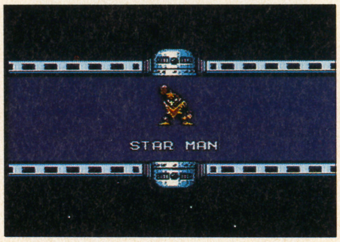


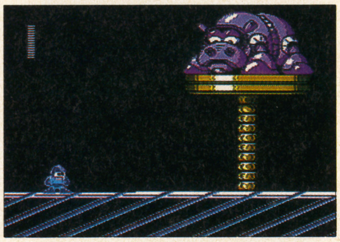
POINT 1：シリーズを確立したといえる後期

最新作から、さかのぼっていく。4、5作目では、ゲームシステムに関する違いは、ほとんどない。ため撃ち、スライディングといったポピュラー性の高い要素もそろいステージ構成で魅せるゲームにしようとの配慮が伺える。特に5作目の重力反転面、4作目のステージセレクト、クリア画面などは、ビジュアルとしても目をひくものとして、プレイヤーに強い印象を与える。

また、ゲーム中に登場するキャラクターを、一般公募により選考する方法も、ユーザーに浸透し、より強い支持を受けることとなったのもこの時期の作品だ。

年に1作ずつリリースされる、とのイメージも定着し、ファミコンの目玉商品とユーザーに感じさせるようになったのも、4作目、5作目の時期といえる。ファミコンでは5作目が最後らしい。となると…？



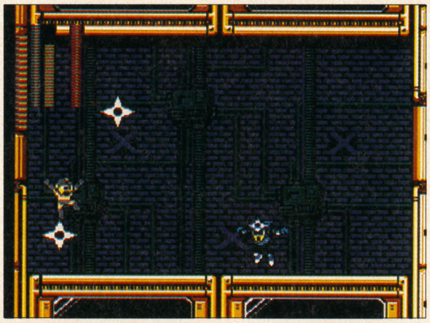


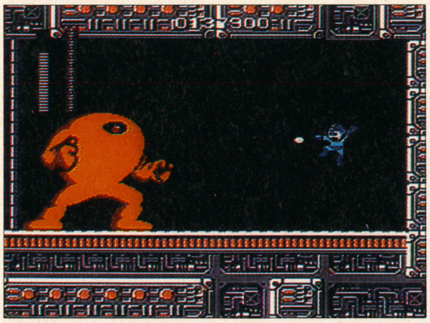
POINT 2：方向性の模索であった中期

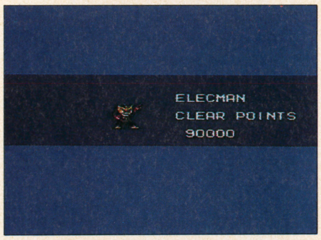
3作目は、シリーズ中期の作品となる。『ロックマン』の新たな方向性を見つけるべく、スライディング等の要素がはじめて導入された。そういった模索時代の作品ゆえか、ファンの評価も大きくわかれた作品だ。

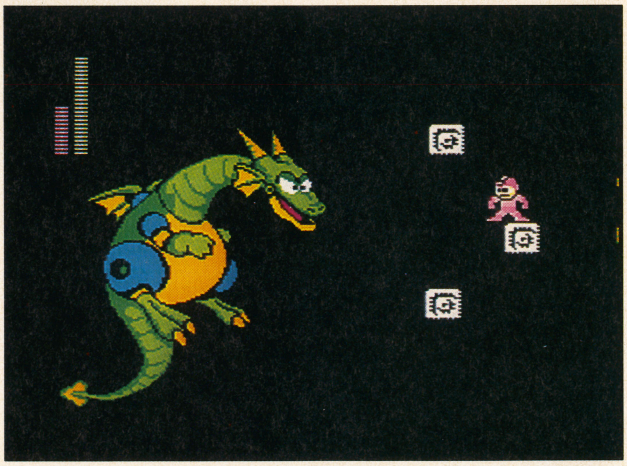
しかし、新しく導入された要素が、最も活かされているのは、シリーズ中では、この3作目であった。この作品以後、『ロックマン』は次第に、初期の頃とは違った楽しさを、前面に強調していくこととなる。

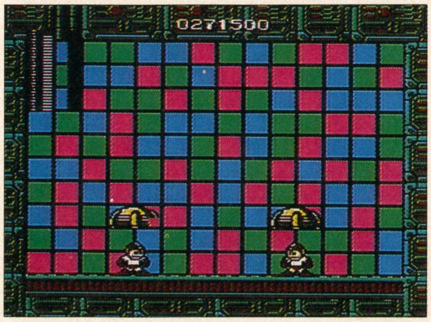
初期からのファンにとっては、重大な分岐点となったのが、3作目であり、新たなユーザーを獲得していくきっかけを作ったのもまた、3作目なのである。『ロックマン』の歴史の、重要な中間地点となっている作品が、ここで生まれたんだ。

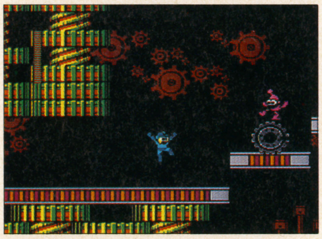


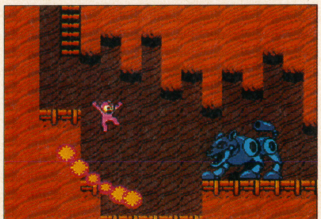












POINT 3：すべてはここからはじまった！

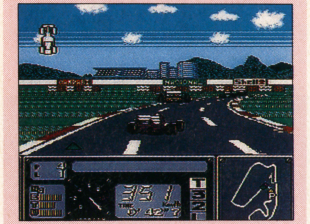
シリーズの原点が、『ロックマン』『ロックマン2』だ。シンプルな構成の中に、テンポの良さが感じられ、好感のもてる作品だ。しかし、難易度の高さは、この頃から感じさせる。

『ロックマン』シリーズのファンといっても、この初期を支持する者、後期を支持する者に大きくわかれる。シンプルなおもしろさでは、明らかにこの頃の作品だろう。

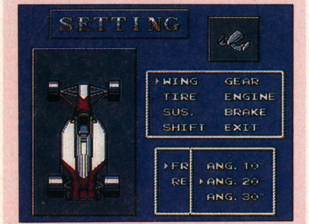
F1センセーション

コナミ／1月14日発売／¥5800
■容量：4M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

モータースポーツの頂点、F1に視点を合わせたレースゲーム。実在のサーキット、ドライバー、チームが登場する。操作する車は、ウィング、サス等をコースに併せて、任意でセッティングすることが可能。



↑サーキットによって変化するのは、背景のみ。これじゃ寂しすぎる



↑セッティングを変更すれば、実際に車の操作感も変わる。これがポイント

大幅にパワーダウン どうしたコナミ…！

これがコナミの作品？

第1印象である。これまでファミコンにおいて、不可能を可能としてきた同社らしくないのだ。特に、画像処理に関しては、こだわりを持っている―と、僕は思っているのだが―コナミにしては、非常に地味なゲームだ。また、F1を題材としたゲームとして見ても、魅力を感じることができない。走行前の各部セッティングによって、実際に車の操作感が変わってくるなど、しっかりと作ってはいるのだが、それで終わってしまっているのだ。

走行時も、サーキットによる主な視覚変化は背景のみ。これでは退屈してしまう。派手な演出、変化をつけるのは、これまでのコナミ作品を見ていると、そうは難しくないように思えるんだけども…。

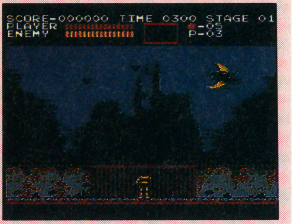
パワーダウンは否めない。がっかり。

5

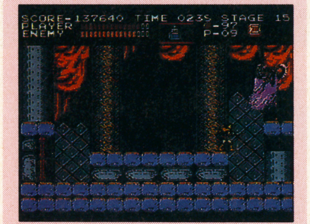
悪魔城ドラキュラ

コナミ／2月5日発売／¥3900
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■プレイ方法：1P専用

かつてディスクシステムで発売されていたアクションの名作。主人公シモンがムチと特殊武器により全6ステージを進む。グラフィック、サウンドはてはパターンさえも変化なし。難度セレクトがプラスされた。



↑ディスクからカセットへ。質的には全く何も変化がない。なつかしい



↑かつてと全く同じパターンが通用する。もちろん地獄の聖水はめも可

ディスクからカセットへ 語りつがれるべき名作

ディスクライターの書きかえさえも終了して久しかった『悪魔城ドラキュラ』。これが新たにカセットで、しかも¥3900と低価格で発売されることになった。このような名作は「今さら」とか言わずに、若いユーザーへと引きついで行くべきだと思う。

1メガという限られた容量の中で当時これほどに手のこんだグラフィックを作り上げたこと。そして高い難度とホラー仕立ての館が生み出すムード。世界観にとにかくこりまくったゲームなのである。ディスク版発売からもう6～7年くらいだろうか。未経験者はぜひこのチャンスにプレイしてみて欲しいものだ。

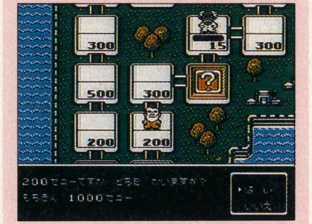
ちなみにコナミは今後、『ドラキュラ』を含む3作のディスク作品をカセットに移植する予定。2月発売が『バイオミラクルぼくってウパ』3月が『もえろツインビー・シナモン博士を救え』。

9

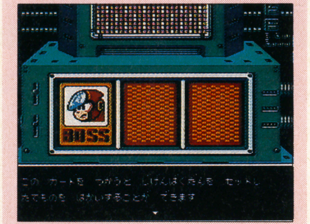
ワイリー&ライトのロックボード・ザッツパラダイス

カプコン／1月15日発売／¥6500
■容量：4M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法：4人同時参加可

同社『ロックマン』のキャラクターを使用したボードゲーム。『モノポリー』をベースとし、土地を購入したり、ビルを建築することで、お金を稼いでいく。規定金額に最も早く到達したプレイヤーが、勝ち。



↑土地やビルを購入して、お金を稼ぐのだ。土地の買いかたにもコツがある



↑『ロックマン』のキャラクターが、ゲーム中にゲストとして登場するぞ

簡易さを求めて―― ツボを押えたゲームだ

最近になり、この手のタイプが多く発売されるようになった。やっぱりファミコンの家庭への普及率、家族や友だちと手軽に遊ぶことができる、などの理由からなのだろう。

同タイプのゲームが多く発売されると、やはり質にばらつきが出てくる。中には、とてもゲームとは呼べないようなものも、発売されてしまうのだから、こまりもんだ。

『ロックボード』はどうか。なかなかに楽しい作品なのだ。さすがカプコン、これまでに発売されたものを研究し、何がおもしろいのかがわかっている。複雑な要素を省き、説明書を読まなくても、それなりに遊べるように作ってある。同社『ロックマン』のキャラに、うまく意味を持たせ登場させているのは、ファンならば涙するはずだ。簡易さを求めた分、戦略を生み出す要素が減少しているのも事実だが。

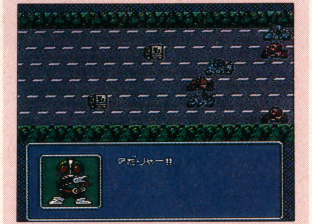
7

仮面ライダーSD・グランショッカーの野望

エンジェル／1月22日発売／¥6500
■容量：　M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■コンティニュー：なし■プレイ方法：4人同時参加可

ボードゲームにRPGの要素を色濃くプラス。仮面ライダーを操り、日本各地を荒らしているグランショッカーを倒すのが目的。敵との戦略もあり、ここではライダーと敵とのバイクレースによって勝敗が決まる。

↑マップの各所には、クリアのための情報を提供してくれる人もいる



↑戦闘はバイクレース。うまく敵を妨害して、画面端のゴールへたどり着け

ボードゲーム＋RPG その内容はいったい…

ボードゲームを基礎としたRPGである。通常のRPGのフィールドがマス目になり、移動はルーレットによって出た数字分だけ動けるのだ。マス目には、いろいろな種類があり、止まったマスに対応したイベントが発生する。

また、敵との戦闘もあり、ここでは自分のキャラクターと敵キャラとのバイクレースとなる。敵味方のターン制で行われていき、うまく相手を妨害して先にゴールすれば、経験値が貰え、キャラがレベルアップしていくのである。

フィールドは広く、ほぼ全般にわたって、謎を解くための情報が入手できるので、こまめに歩いたほうがいいだろう。ルーレットによって移動が決定されるので、運が悪いと、フィールドをかなり長い間、歩き回っているハメになることだろう。シナリオ形式の構成。

—

カブキが夢枕に立ったから——

カブキが主役の『天外外伝』。広井総帥の語る天外魔境の"一般化"とは？

CD－ROMのミリオンセラーを目標に

「最近ますますマニアック化しきています。CD－ROMを立ち上げからやってきて、正直このままではマズイんではないか、とも思っています。」

11月の末にハドソン東京支社で行われた『風雲カブキ伝』のゲーム誌合同取材。そこで広井王子氏から出た言葉は、ゲームの内容を喜々として語るいつもの軽快なコメントとは、一風違ったものだった。

確かにSCD－ROMのユーザーが多少マニアックであるというのは、PCエンジンの抱えるアキレス腱だ。その層にアピールするゲームを作れば、ある程度確実な販売本数が見込める。だからビジュアルシーンや音声といったところに力点をおいたソフトばかりが集中してしまう。その結果出来上がったなんとなく"閉じた"雰囲気は、PCから一般のゲームファンを遠ざけている。

「今回はCD－ROMの"一般化"とともに、100万本のソフトを目指して作りました」と広井氏が言うとおり、今のPCの中で、ファンの間口を拡げるという役割を最も期待されているのは『天外』シリーズなのである。今回の『カブキ伝』は、ことさらそのあたりを意識して作られているらしい。しかし、"ビジュアルと声優の声"を強調し続け、その個性でファンに受け入れられてきたのも『天外』である。

「今回はプログラマーが一年もかからなきゃできないような規模のゲームにはしていません。その分より演出（イベント）の多いものにしていこうということで、容量のほとんどを"声と音楽"に使いました。ビジュアルシーンも3500枚という量を組んでいます。これについてはまた賛否両論ありますが、それもまたひとつのスタイルだろうと」

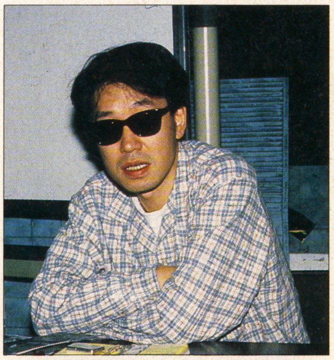
つまり、その点ではやはり"天外は天外"ということのようだ。「IIより新しいこと（ゲームの印象を大幅に変えてしまうこと？　編集部註）をやると、IIのファンを捨ててしまうことにもなりかねません」と、IIの上に積み重ねていく部分で勝負したい、というのが今回の広井氏の考えのようである。

「マニアックにではなく、"普通"にいこうという点で、パロディを全編で宮崎駿映画のパロディでいれています。ゴート札のネタや、屋根を走ってお姫様助けたりとか、飛べない魔女や紅い羊なんてのも入っています。みんなが知ってるぞ、というところを出して楽しんでもらいたいと思ってます。」

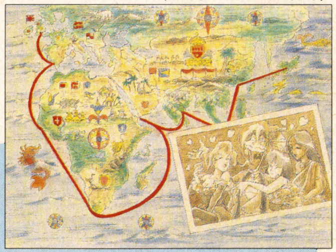
京都と共に舞台をロンドンに持って来たというのも、ストーリーとの関わりと同時に、そこからはずれた部分でも楽しめるものにしようと考えたからとも思える。中世風の城やスコットランドをイメージさせるようなイギリスの田舎の風景などもでてくるという。宮崎映画のパロディというのも、その"ストーリの横で楽しむ"というアイデアのひとつなのだろう。

一見、IIIへの橋渡し的なゲームのように思える『カブキ伝』だが、そこにはIIを越えていこうというアイデアが幾つも込められているようだ。100万本売れるかどうかはともかく、PCにカツいれる"背番号33"としての期待は大きい。天外ファンには、いましばらくの"春を待つ季節"である。

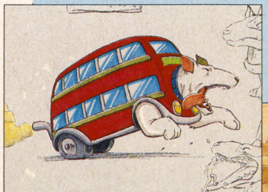
（取材・文・編集部）



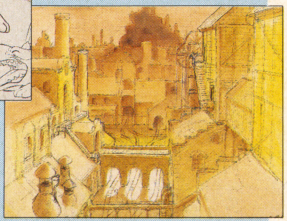
↑ゲーム専門誌のために催された今回の会見。これから発売に向けて情報は続々と出てくるぞ



↑宮崎駿のアニメ『となりのトトロ』に出てくるのは猫バス、この写真はそのパロディとして出てくる"犬バス"だよ



↑大門教にさらわれた女たちを救いにロンドンへ渡るカブキ。Ｉでも出てきた大門教の本拠は実はロンドン!?



↑舞台となるのは霧の町、ロンドン

↑今回登場する４人のメインキャラのイラスト。それぞれのキャラを担当する声優は既に決まっている。あっと驚く発表は来月のお楽しみだ

PC

PCエンジン用ソフト

年を越したらいきなり本数減っちまったよう

先月は、年末という事もあって良質のソフトがいっぱい出て、とっても良い月だったのに、年を越したとたんにこれだもんなあ。ああ、PCも5年目かあ。変化の年だなあ。

●辻　猛

最近めっきりマックにはまりまくってます。なにをやってるかってえと、学生の頃専攻してたレイトレ。メタボールとかがないのがちょいと淋しいけど、このモデリングのしやすさはいったいなんだんだろう！もう思ったものを作りまくってるって状況です。ああ、キューハチがどんどん遠くなっていくなあ。

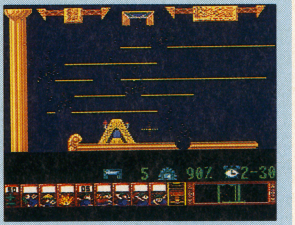
点数評価

⑩最高
⑨すごくよい
⑧とてもよい
⑦よい
⑥まあまあ
⑤ふつう
④もう少し
③がんばれ
②もっとがんばれ
①問題外

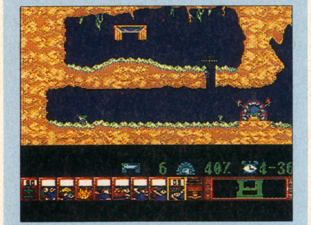
レミングス

サンソフト／発売中／¥7200
■メディア：SCD−ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

レミング達をうまく誘導して数多く目的地にまで進めると言うパズル？ゲーム。集団自殺するネズミ？がアイデアの元。海外産で、アミガや98などのパソコン等、広く移植されている。



↑このように、見慣れた画面の変更は、特にありませんよ



↑破裂シーンもこのとおり。ただ、破片？をカラフルにしてほしかったなあ

これでほぼ全機種に移植されたのかな？

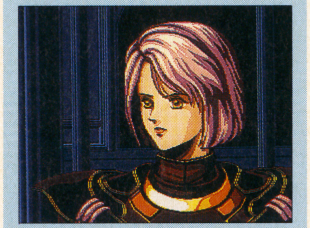
『レミングス』を最初にやったのはいつの事だったやら。アミガでプレイしてたような気がするんだけど…。私の感覚では、それぐらい昔のゲームになってしまっているわけです。良いゲームは、基本的には何年たってもおもしろいものですから、この『レミングス』だって、今移植してもおかしくはないわけです。しかし、このゲームほどいろんな機種に移植されたゲームもないんじゃないでしょうか？　そういった点から考えると、PCエンジンしか持ってなくて、『レミングス』を見たことも聞いたことも、プレイした事もないっていう人がどれほどいるのか疑問に思ってしまうわけです。他機種に移植するなら、短期間にやらないと意味がないと、私は常々考えてたもんですからね。というわけで、時期を逸したという事で基本評価8から2を引かせてもらいます。

6

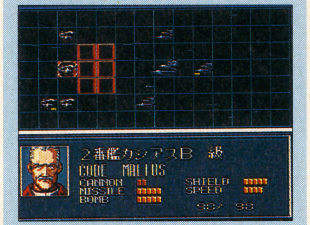
スーパーシュヴァルツシルト2

工画堂スタジオ／12月4日発売／¥7800
■メディア：SCD−ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

シナリオSLGとうたっているように、ビジュアル&ストーリーがメインのSLG。グラフィックのレベルは業界一の美しさ。今作は、前作より1年後が舞台となっている。SLG部が遊びやすくなった。



↑前回に引続き、きれいなねーちゃんがいっぱい出てきます



↑戦闘は縦から横に変更。こちらがそれなりに強いので苦労はしない

ビジュアルは業界一でしょう！

なんだか知らんが、いつのまにかフジの深夜枠の提供に工画堂スタジオがメインで入ってやんの。深夜枠とはいえ、金もっとるよなあ。そんな事はほっといて、『シュヴァ2』の評価といきましょう。グラフィックはいいです。『スナッチャー』とか『英伝II』などがいい、と言われてますが、更にその2レベルぐらい上をいっています。その絵を引き立てる演出がまたよく考えられている。美しいグラフィックはそう多く作れるもんじゃないです。その少ない絵を効果的に演出しまくっている、この絵コンテ屋さんはタダモノではないと見た！　と言った所でしょうか。肝心のSLGの方も、1作目よりは戦術性があがり、易しくなっているようです。ま、これはこれでいいんでしょう。ゲーム難しくってビジュアル見れないんじゃあ、元も子もないってやつだからね。

9

魔物ハンター妖子 —遠き呼び声—

メサイヤ／1月8日発売／¥7200
■メディア：SCD−ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100％■バックアップ：あり■1P専用

同名デジタルコミックの第2弾。ストーリーは、前作の続きから始る。地棲界、水棲界と進んできた妖子達は、更にその上の、風棲界、火棲界へと進んでいく。今回で幻夢界のナゾはおしまいのはず。

↑前作のあらすじもちゃんとやってくれるので、いきなり初めても大丈夫

↑画面のデザイン、コマンドアイコンなどがとってもよくなった

前作よりかなり絵が良くなってます！

前作のレビューでは、あまりよく知らないのでよくわからん、と書いてしまってたわけですが、あれからそれなりに勉強させてもらいました。だからと言ってこれに転んだってわけじゃあないですけどね。

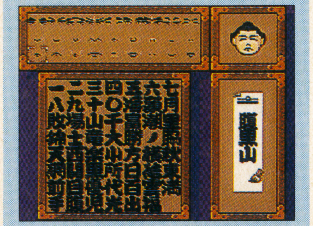
ゲームのシステムはデジコミって事で大きな変更はない。しかし、さすがに連作ものだけあって、コマンド選択やビジュアルの見せかたなどがこなれて、とってもよくなっています。それよりもなによりも、グラフィックのレベルが格段にアップした事の方が重要でしょう。こういったキャラもののアドベンチャーやデジコミは、その作品評価の70％が絵で占められるぐらいですからね。まあそこそこ動くし。あとは個人の好みの問題。前回にも書いた事だけど、知らない人はぜ〜んぜん知らないからねえ。前作を知らなくてもプレイできそうだけど。

6

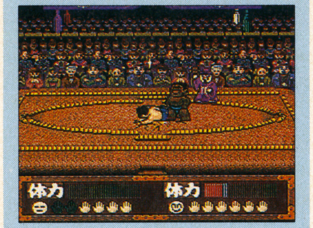
つっぱり大相撲 平成元年版

ナグザット／2月19日発売／¥6800
■メディア：Hu-カード■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■2P対戦可

同名のファミコンゲームをPCエンジンに移植したもの。単純に移植したのではなく、アクションや、やられパターンなどをPC用にちゃんと作り変えている。顔や名前も作れるようになっている。



↑自キャラの顔と名前をエディットできる。漢字が少ないぞ



↑ちょっとキャラが小さい。もうちょっと大きく作り直せばよかったのに

相撲ではこれが限界なのかも…

元がテクモなので、ゲームの出来はとってもよいんです。それに、ナグザットなりにちゃんと作り直しているところもあって、完璧にPCエンジン用のソフトって感じがするのもよいところですね。しかし、相撲という題材では、この演出がせいいっぱいだったのかもしれない。どういう事かというと、こういった戦いを題材にしたゲームの最大のポイントは、いかにプレイヤーを燃えさせるか、であると私は思うわけです。しかるに、あまり燃えないんですよ、これでは。いろんな手をオーバーに、小気味よく動かしているのはいいんだけど、実際に組んで戦っているところが非常に地味なのであります。ゲーム自体はまあまあなれど、このテンポでは、PCエンジンの顧客層にウケるのかどうかちょっと疑問。もうちょっとキャラをでかくするなりしてほしかったなあ。

6

超時空要塞マクロス 永遠へのラブソング

メサイヤ／発売中／¥7400
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■１Ｐ専用

10年近く前のアニメをもとに作られたＳＬＧ。今回は、シューティングだった前作とは変えて、兵器設定の多さを生かしたＳＬＧにしている。主人公も前作のコミリアではなく、霧生隼人が主人公になっている。

↑ビジュアルがちょいとなさけない。セルそのまま使ってるからかな？

↑ゲームの方は『ネクタリス』を結構意識して作られてる

シューティングの次はＳＬＧだって

前作は、自機が変形、ローリングするタイプのシューティングだった。主人公であるコミリアを引き立たせる為には、それでよかったんでしょう。でも、『マクロス』の魅力のひとつに、武器関係の種類の多さってのがあるわけなのですよ。これをほうっておく手はないよね。いろんな兵器を出すためには、やはりＳＬＧが一番。というわけで、今回の『マクロス』はシューティングではなく、ＳＬＧとして新たに作られたのでした。

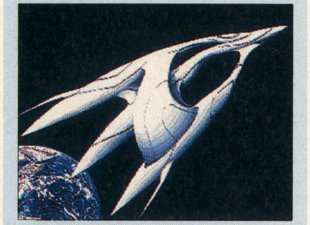
しかし、出来の方はと言うと、「う〜む」とうなってしまいます。せっかくの兵器の特徴をうまく生かしきってないって感じかな。これだけ種類があれば、もっといろんな事ができる筈なのに。コマンド体系もちょいとよくないし。結局戦術レベルでやるんだから、もっとマップ上でのポイントをしっかりと作るべきでしょう。おしいなあ。

6

メタモジュピター

NECホームエレクトロニクス／1月22日発売／¥6800
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：STG■ROM完成度：80%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

横スクロールのオリジナルシューティングゲーム。前後に攻撃を切り換えられる。攻撃が結構ハデめ。コンセプトとして、難易度を下げて、ビジュアルシーンを誰でも楽しめるようにした、という事だ。



↑こういったアニメしてない感じのデザインはとってもいい

↑ところが、ゲーム本編となると若干問題ありなのです

いったいこれはなんなんだ？

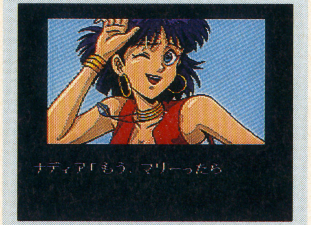
最初に断っておきますが、私がプレイしたのはまだ開発途中のものでした。約80%ぐらいの出来ってところかな。しかし、私もシロートではありません。ゲームライターやってもう８年。これぐらいの完成度から、どんなものが仕上がってくるかぐらいは見当がつきますよ。んで、その結果ですが、はっきり言ってこれはダメ。あきまへん。先月の高レベルなシューティング達を見てきたせいがあると仮定しても、それをさっぴいてう〜んとう〜んと勉強しても、やっぱりだめだわ。なんちゅうか、やっててもおもしろくないのね。次はどんな攻撃でくるんじゃあ〜、というワクワクする緊張感ってえのを感じられないんですよ。シューティングってのは、いかにプレイヤーを緊張させ、集中させるかってのが大切。こう気が抜けちゃどうにもなりませんわ。

4

ふしぎの海のナディア

ハドソン／１月29日発売／¥6800
■メディア：SCD－ROM■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■１Ｐ専用

もともとはＮＨＫのテレビアニメシリーズ。ストーリー的にはシリーズの間のオリジナルストーリーといった内容。おまけのクイズモードがあり、分かる人にしか分からないが分かる人は楽しいという代物である。



↑デジタル・コミックとしては平均的な出来ですよ

↑これがおまけのクイズ画面。人によっては好き嫌いがあるかも…

サブゲームの方が面白いというのもねえ

最初はあまり期待していなかったのだが、意外と（と言っては失礼かもしれないが）楽しめる内容になっているので少々驚いている。

内容としては、オリジナルストーリーのデジコミとおまけのクイズという内容なのだが、このクイズがなかなか楽しい内容になっている。少々カルト的出題傾向になっているので、ナディアファン以外にはちと辛いかもしれない。出題形式も登場人物による掛合い漫才風で、所々作品自体を皮肉っているような問題が出たりして、思わずニヤリとしてしまう所もあった。

本題のデジコミの方はと言えば、まあそこそこの出来なのだが、何分クイズの方がより楽しかったのであまり強い印象がない。まあナディアファンならそこそこ楽しめると思いますよ。しかしこれも買い手を選ぶソフトではあるなあ。

6

知ってます？「ソフ倫」って

今回は、パソコンソフト業界のＨソフト自主規制のお話をいたしましょう。とは言っても、少々当事者的な側面があるので、概要というか、こんなんができたんだよって感じでお話を進めたいと思います。

発端は、昨年のＨゲームの摘発。あれから、流通では取り扱わなくなるところがでてきたり、小売店で一斉に返品したりと、まあいろんな事があったわけです。確かに野放し状態ではあったんですけどね。そこで、Ｈ度のキツい作品には自主的に18禁シールなんかを貼ってたわけです。ただ、Ｈゲーム共通というものがなかったので、とりあえずＨっぽいゲームを作ってるところを含めて、四十数社で、コンピュータソフトウェア倫理機構なるものを作って、業界であんまりムチャな事するのはやめよう、という事になったわけです。最初は、とりあえずＨゲームの自主規制ですが、Ｈだけではなく、差別的な扱いとか、超暴力的なシーンなんかも自主規制しないといけないのではないか？というようになってきました。ここんところが重要なところですわ。今までは、ゲームだといって自由に作ってきたわけです。でも過去には差別用語バシバシに使ってたり、麻薬射ったり、スプラッターでも怪物ではなく、動物を殺すようなゲームもあったわけですよ。これは普通に考えればヤバくてやらんもんなんだけど、過激な方へ走りたがるのがゲームの設定というもんですから、どんどん作ってっちゃうわけね。逆に言うと、ゲームの影響力が昔よりも大きくなっているわけだから、作り手はアメリカ映画のように、周りに気を配らなければいけないようになってきたと言うわけです。続きはまた今度と言うことで…。

MD

メガドライブ用ソフト

やや冬枯れ気味の1月市場 活気ある大作の登場を望む

今月紹介の7本は、いずれもそこそこのレベルにはあるけど、特にこれといったものが見当たらない。もう少しパワフルな作品が登場してくれないと困っちゃうぜ

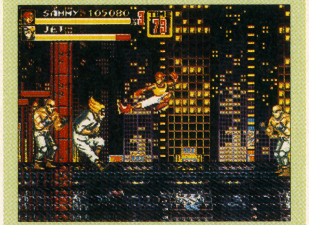
●成沢大輔
最近すっかり仕事が競馬づいている。もうじき発売の『別冊宝島・競馬馬券読本』で原稿を書かせていただくわ、某月刊誌から「去年の万馬券を解析してちょーだい」なんて依頼が飛びこんでくるわ……。そのうち肩書きが「競馬ライター」になったりしてね。でも苦労しそーだな。

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

ベアナックルII

セガ／1月14日発売／¥7800
■容量：16M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P同時可

派手なアクションでヒットした横スクロール格闘ゲームの続編。攻撃方法はパンチ、蹴り、投げ以外にひとつのボタンで繰り出せる必殺技が加わった。キャラクターが大きくなり、自キャラも3人から4人になった。



↑新登場のサミー。スピードとジャンプ力が際立って高い

↑紅一点のブレイズ。キャラが大きくなった分、見栄えがよくなった

細かい芸はうかがえるがやはり目立つ荒っぽさ

前作はそれなりに人気を得たようだけど、あまり好きなゲームではなかった。確かに爽快感はあるが、全体的に荒っぽく、おそらくこの種のゲームの最高峰である『ファイナルファイト（スーパーファミコン版）』と比較すると見劣りするのは否めなかった。

そしてこの『ベアナックルII』。なんと容量が一気に4倍になって16メガになった。とんでもないアップ量である。

その16メガが何に使われているのかといえば、これが『ファイナルファイト』化なのである。アクションの質に多少の差はあるが、画面構成やシステムはほとんどそっくり。いや、似てても構わないのであるが、前作で感じられたいびつな部分がそのままなのが気にかかる。

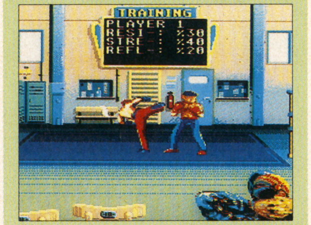
改良点はあるが、洗練されているとは言い難い。

⑤

ザ・キックボクシング

マイクロワールド／1月29日発売／¥8800■容量：8M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

あまり例のないキックボクシングが素材。日本ではさほど注目されていないスポーツだが、なかなか新鮮な印象がある。オリジナルはアメリカ産。キックボクシングらしい派手な大技が豊富だ。



↑トレーニングには、ひとりで行なうメニューとスパーリングがある

↑試合では多彩なキックの応酬になる。ラウンド数は選択が可能

目のつけどころがいいのか悪いのか……

決してキックボクシングのことを卑下するわけではないが、それにしてもマイナーな素材だ。一部の格闘技ファンにはそれなりに知られているのだろうが、一般にはほとんどなじみがない。

だからといってゲームの出来が悪いということはない。キャラクターの動きはそれなりにスムースだし、ボタン操作に対するレスポンスもそこそこしっかりしている。さすがにこれまでのボクシング物とは勝手が違うが、まずまずとはいえよう。

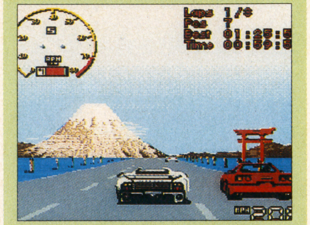
ただ、多くのボクシング物が陥りがちな、駆け引きの薄さは免れない。大技が用意されているのはいいが、繰り出されるタイミングが計りづらく、スピードに乗り切れない。アクションの質自体は新鮮で、けっこう面白いのだが、肝心の部分で損をしている。もっとシェイプアップが必要だ。

⑤

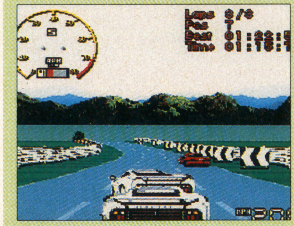
ジャガーXJ-220

ビクター音産／発売日未定／価格未定
■メディア：CD-ROM■ジャンル：レース■ROM完成度：80%■バックアップ：バッテリー■1P専用

ジェネシス版をメガCDに移植した3Dタイプのレースゲーム。プレイヤーは実在するスーパーカー“ジャガーXJ-220”に乗り込み、F1ばりのレースを行う。世界各地を転戦するなど、4種類のモードがある。



↑サーキット場が日本の場合、背景に富士山と鳥居が映しだされる



↑背後から敵車が迫ってきた。車体を揺らしてブロックしよう

レース自体は簡単だが勝ち抜くのは難しい

“ジャガー”もこんな車を作っていたのね。完璧にランボルギーニなどイタリアノリのスーパーカーである。それをゲームにしたてることに感心。

さて、3Dのレーシングゲームでスーパーカーが登場するものといえばまず『アウトラン』を思い出さずにはいられない。あちらはフェラーリのテスタロッサがモデルになっていた公道レーシングだが、こちらは専用のコースを走る、F1ライクなシステムである。せっかくのスーパーカーなんだから、公道をびゅんびゅん飛ばすほうが似合っているような気がする。ちょっともったいない。

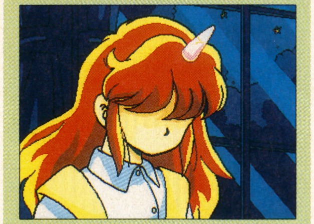
コース自体は簡単で、しかもあまり滑らない。拍子抜けするぐらいだが、これはコース取りをより重視するためなのに気づいた。微妙なライン取りがレースで大きく影響する。記事作成後、発売延期が決定しましたので、点数評価は差し控えます。

ゆみみみっくす

ゲームアーツ／1月29日発売／¥7800
■メディア：CD−ROM■ジャンル：ETC■ROM完成度：80%■バックアップ：あり■1P専用

男の隠れファンが多い少女マンガ家、竹本泉が原画と絵コンテを担当したデジタルコミック。画面フルサイズのグラフィックで展開し、カラフルな仕上がりだ。今回のバージョンでは最後まで見られなかった。

↑ときおり出る選択技。これによって物語が多少変化する



↑ゆゆみの頭にツノが。いったいなにを意味するのだろう？

ゲームとしての評価は不能 コンセプト面から斬る

まず間違いなく言えるのは、画面が極めて華やかであり、美しいということ。竹本泉の絵柄に関して好き嫌いはあるだろうが、少なくともグラフィック面に関しては目を見張らされる。次ページの小特集を見てもらえば理解してもらえるだろう。

だからこそ全体の作りに不満がある。結果として従来のデジタルコミックから何の進歩も見られないのだ。アニメーションして、キャラがしゃべって、ほんのちょっとだけ選択技が用意されている。そういうノウハウは確かにある。しかしそれだけしかできなかったのか？　これほどのグラフィック技術を持ちながら、アニメの真似事にとどまるのでは発想が貧しすぎる。結局竹本ファンしか買わないようなソフトから脱却する手段はあったはずだ。

もっとプロデュース面に気を使ってほしい。

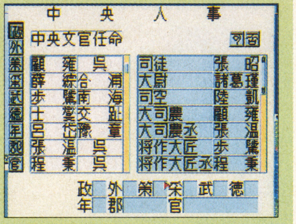
5

天舞メガCDスペシャル

ウルフ・チーム／12月25日発売／¥9800
■メディア：CD−ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：90%■バックアップ：あり■1P専用

パソコンから移植された三國志もののシミュレーション。リアルタイムで進行し、コマンドを入力するときだけ時間が止まってウインドーが開かれる。合計で6本のシナリオが用意されている。

↑映画から取りこんだオープニングのグラフィックはさすがに迫力ある



↑後漢当時の官職制度だ。現代風表記にも変更できるのだ

スケールがでかくて データが異常に緻密

このソフトは、『三國志　諸葛孔明』というビデオシリーズ（製作は中国の映画会社）の映像をデモンストレーションに使用している。『天下布武』がそうだったように、実写映像を取り込んだデモは迫力。『タイムギャル』などで確立したアニメ技術を導入しているだけはあるぞ。

……で、ゲーム本編なのだが、やはりパソコンからの移植ものらしい。リアルタイム制ということもあり、ゲームが始まると突然おき去りにされたような気がする。データの量がハンパじゃないし、なにをやったらいいのかわからない。ターンがないぶん、いまなにをやるべきかというのがわかりづらい。

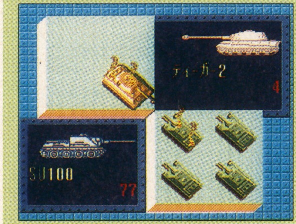
思うに、こういったゲームは最初にショートシナリオの入門編をつけるべき。しっかりした内容なんだし、これでとっつきやすければねえ……。（塩田信之）

6

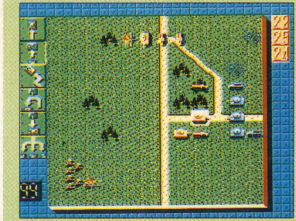
ヨーロッパ戦線

光栄／1月16日発売／¥12800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■2P対戦可

パソコンから移植された第二次世界大戦のヨーロッパを題材としたウォーシミュレーション。シナリオは全部で6つあり、登場する兵器の数は150種類を越える。『大戦略』シリーズとは違う戦術内容だ。



↑第二次世界大戦最強の戦車も囲まれてしまったらお手上げだ



↑戦車の行動パターンは、左端のコマンドで選択する

戦術級っぽいけど やっぱり戦略級

『提督の決断』は、コンシューマレベルのゲームとしては非常にむずかしいゲームだった。ゲーム自体はハマってみればおもしろいのだが、そこへたどりつくまでにはいくつかの山を越えなければならなかった。

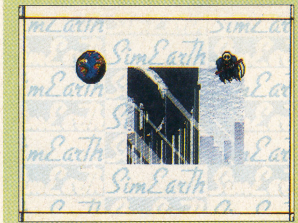
この『ヨーロッパ戦線』も、そういった雰囲気は共通している。むずかしいゲームであるし、それ以上に面倒な操作が多い。画面の雰囲気から『アドバンスド大戦略』などの戦術級シミュレーションを想像しがちだが、実際は違う。あえて近い例を挙げるとするならば、『ロード・オブ・ウォーズ』。移動先や攻撃目標を先行入力するタイプのゲームなワケだ。だから、プレーヤーは戦術的な思考よりも戦略的な思考を求められる。より大局的な戦局予想が必要というわけだ。この辺は光栄らしいんだけどね。観戦モードがないのは、ちょっと不満。（塩田信之）

5

シムアース

セガ／1月発売予定／価格未定
■メディア：CD−ROM■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：80%■バックアップ：あり■1P専用

パソコンからスーパーファミコンにも移植された環境シミュレーション。6つある惑星の中から1つを選び、目的を達成するシナリオモードと、自分で1つの惑星を育てるランダムプラネットなどがある。



↑プレイ前にナレーションが入り、目的、問題点などが解説される

↑石器時代のクリアー条件は、文明を鉄器時代まで進化させることだ。

SFCよりも パソコン版に忠実

処理速度自体は、スーファミよりも多少速い。……のだが、なにかやろうとするたびにCD−ROMを読み込むのは困りもの。大して長いロード時間ではないのだが、だから許せると思えるほど短くはない。

このメガCD版はパソコン版のシステムに忠実な作りになっていて、ひとつの惑星をクリアしたから次の惑星へ、といったようなキャンペーン性はない。だから、最初から好きな惑星に挑戦できる。その代わり、目的意識みたいなものは非常に薄いので、もともと退屈なゲームなだけにのめり込めるユーザーは限られる。

あと問題なのが、RAMカートリッジがないとデータをセーブできないという点。これは内蔵RAMだけでなんとかして欲しかった。

ちなみに、『シムアースのすべて』はメガCD版にも役立ちますのでよろしく。（塩田信之）

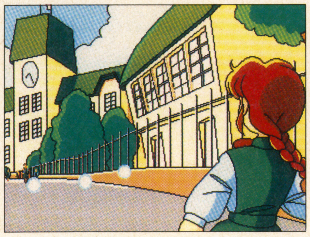
6

ゆみみみっくす の不可思議な世界

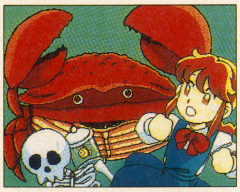
●MEGA－CD●ゲームアーツ●1月29日発売●¥7800（税抜き）

ゲームアーツの新作は、マルチストーリー・マルチエンディングのインタラクティブ・コミック。人気漫画家、竹本泉の描き出す世界はこんなにも奇妙でかわいい。もちろん、ストーリーも不思議。

文●塩田信之

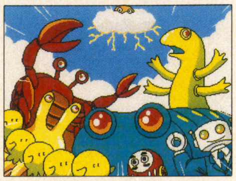


→ゆみみは普通の学校に通う高校1年生。だが、その行く手には…



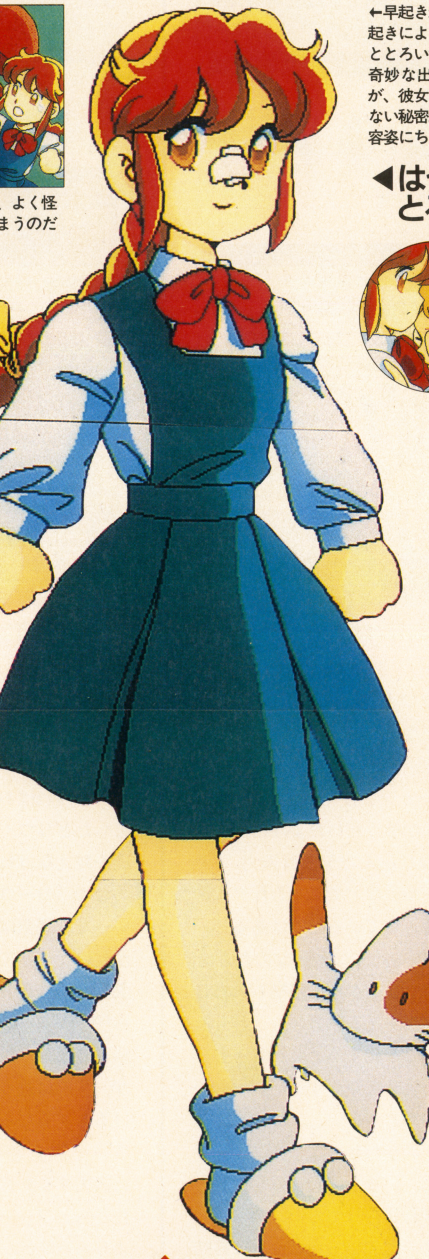
↑空想癖があるゆみみは、よく怪しげなことを想像してしまうのだ

←早起きがニガ手で、貧血気味。寝起きによくどこかにぶつかるちょっととろい女の子。空想癖があって、奇妙な出来事に出会いやすいのだが、彼女自身にもなんだかとてつもない秘密がありそうなのだ。なお、容姿にちょっとコンプレックスあり

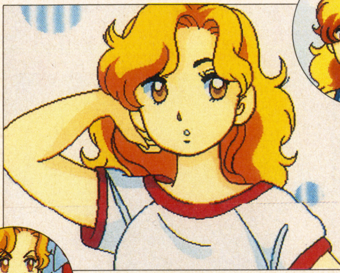


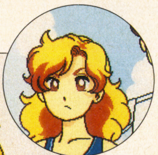
↑なんだかよくわからない住人たちばかりの竹本泉ワールドなのだ

◀はっきりいってとろい

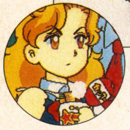


▼よく食べる



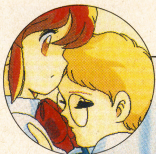


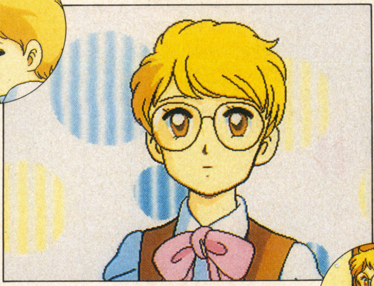
桜崎桜子



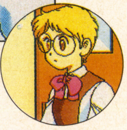
美人でスタイル抜群、しかも頭脳明晰。向かうところ敵なしなゆみみのクラスメート。乙女座のB型で、性格がキツい現実主義者。いつもなにか食べてる……。

▼好きな歌手は北島三郎





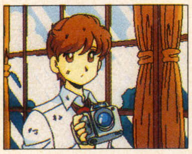
森下りえ

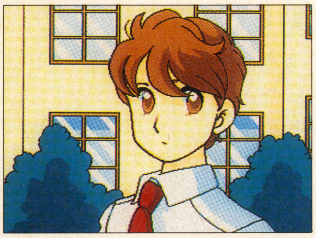


ゆみみよりひとつ年下の、中等部の女の子。もの静かでおとなしい性格だが、ときどき意識を失ってヘンなことを口走る。ちょっと謎。

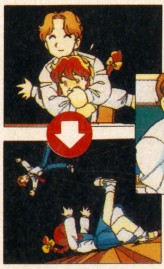
▼実は機械オンチ

松崎真一



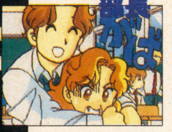


ゆみみのあこがれの人でもあるクラスメート。新聞部の平部員で、人に頼まれるとなんでも引き受けてしまう損な性格。なお、当人の方もゆみみのことは憎からず思っているようである。



←部長には女の子に抱きつくクセがある。その代わりよく殴られたり蹴られたりする……

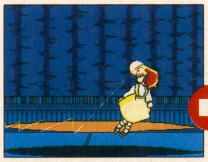
部長 かば



なんにでも首をつつこみたがる性格の、ヘンな先輩。

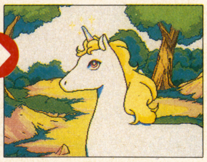
ゆみみのママ

美人なママ。でもけっこう過激な性格だったりするのだ。

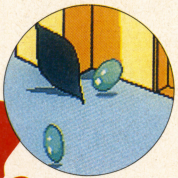


←こ、これはまさかゆみみ!? 一体何が起こっているのか

→ゆみみの夢にあらわれるユニコーン。彼女との関係は？

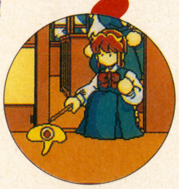


←跳ね回るスライムみたいな物体。その向こうには『穴』が……

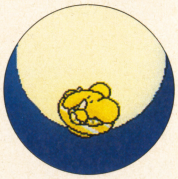


←学校内をぴょんぴょんと跳ね回る奇妙な生物。棒でつついてみる

↓竹本泉作品でおなじみのUFOに乗った象。シーン替え時登場



まともな人たち　吉沢弓美　まともじゃない人たち（？）



©竹本泉／GAME ARTS

NEO GEO

ネオ・ジオ用ソフト

今回は『餓狼伝説2』オンリーのスペシャルだ!!

『龍虎の拳』に続き、ついに発売される『餓狼伝説2』。今回はその『餓狼伝説2』のシステムからプレイヤーキャラの技の入力方法までを徹底的に紹介してしまうのだ。

●依田智雄

いんやーどうも皆様明けましておめでとうございます。どうぞことしもよろしくお願いします。皆さんお年玉たくさんもらったかな?もし余っている人は編集部に速達で送るよーに。

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

餓狼伝説2 新たなる闘い

GAROUDENSETSU 2

■SNK■発売日未定■価格未定

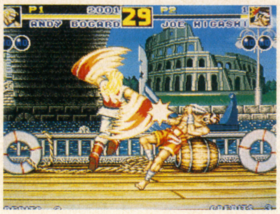
100Mソフト第2弾『餓狼伝説2』ついに登場!!

あれから1年。伝説の男達が帰って来た

サウスタウンを支配する男ギースハワード。彼のもとに開かれる武闘大会『キング・オブ・ファイターズ』は表向きは最強の武闘家を決定するためのものとされているが、その実、彼の私腹を肥やすための茶番劇であった。今年の大会もギースの書いたシナリオ通りに事は進むはずだった。ところが、かつてギースがその毒牙にかけた武闘家ジェフ・ボガードの息子達の出現により彼はこの世を去ることになる。

それから1年が経過し、テリー、アンディ、ジョーはそれぞれがおのれの道を極めるべく修行に励んでいた。

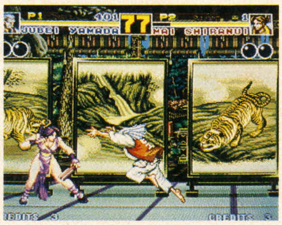
そんな彼らのもとに一通の手紙が届いた。それはなんと『キング・オブ・ファイターズ』の招待状だったのだ。ギースがこの世を去った今一体何者が? それぞれの想いを胸に秘め武闘家達が今旅立つ。



←グラフィック、操作性全てが前作よりパワーアップ!

操作系も一新/対戦プレイが熱いのだ

という訳で『餓狼2』である。プレイヤーが使用できるキャラも前作の3人から8人に増え、さらに同キャラ対戦も可能。操作系も全て一新された。主な変更点はこのページの下、技の入力関係は次のページにまとめてみたぞ。

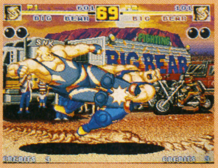


←"2"では女性キャラクターも登場するのだ

2はここが変わったぞ!!

●同キャラ対戦が熱い

"2"では同キャラでの対戦プレイも可能となった。これで友達と遊ぶ場合も、キャラによる不公平が生じる事なく強さを比べることができる。また、1Pでゲームをスタートした場合プレイヤーは自分で選んだキャラとも闘わなければならないのだ。

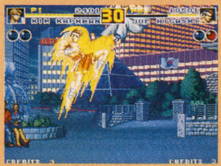


→ビック・ベアVSビック・ベア。巨漢同士の対戦はさすがに迫力がある

←舞VS舞。同キャラ対戦の場合、1Pと2Pの違いはキャラの色により区別される

●技が変わった

→必殺技も出し易くなり、それによるダメージも調整されてより遊びやすくなった



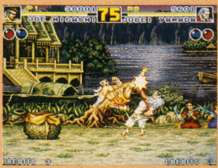
←前作の技も全て改良された。写真はジョー・ヒガシのタイガーキック

なんと"2"では技に強弱が付いた。パンチの弱強がA,Ⓒ、キックの弱強がⒷ, Dとそれぞれ対応している。それに対応して必殺技にも強弱がある。必殺技は前作と比較して出しやすくなっている。投げは基本的にⒸボタン。先行入力もあるのだ。

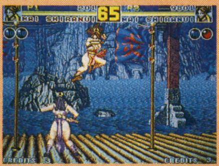
●ラインの移動が変わった

『餓狼伝説』の特徴である手前と奥の2ライン移動システムも前作で問題とされた部分が大幅に変更された。

"2"ではプレイヤーが2つのラインを任意で移動できるようになり、さらにラインを越えての攻撃も出来るようになった。うまく使うのだ。



←ジョーのFニールキック。相手をもう一方のラインに飛ばす攻撃なのだ(C+Dボタン)



→ライン移動もプレイヤーの任意で可能(A+Bボタン)。これでゲームの幅が広がった

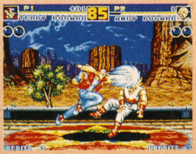
©1993 SNK CORP.

知って得する必殺技入力コマンドその①

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

ご存じ『餓狼伝説』第一の主人公。前作では父ジェフ・ボガードの仇敵、ギース・ハワードを倒した。彼は『キング・オブ・ファイターズ』が終了したあと、サウスタウンに残り、ストリートファイターのチャンプとして街の人々から愛されている。典型的な明るいアメリカン。今回はアメリカ西部のアルバカーキでの登場となる。必殺技は、バーンナックル、ライジングタックル、クラックシュート、パワーウェイブの4種類。一番スタンダードで使いやすいキャラクター。

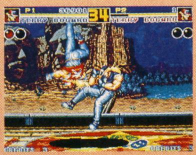
バーンナックル



←前作に比べて与えるダメージが減少

↓↙←+AかC

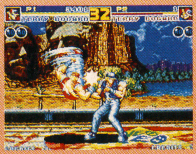
ライジングタックル



←対空攻撃として非常に使いやすくなった

↓に溜めて↑+AかC

クラックシュート



←出易くなって使える技になった

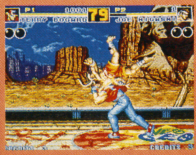
↓↙←↖+BかD

パワーウェイブ

←前作同様に強力なパワーウェイブ

↓↘→+AかC

バスタースルー



←テリーの投げ技。与えるダメージは大

→+C

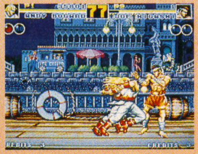
技が出た直後の硬直時間の間に投げられてしまうことがあるのでバーンナックルの多用は禁物。パワーウェイブ、クラックシュートは強力。飛び込んでくる相手にはライジング・タックルが使える。

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

幼い頃から兄のテリーを越えられなかったアンディは単身日本に渡り骨法を修得。前作でテリーと共にギースを倒したアンディは、兄と別れて再び修行の旅に出る。明るいテリーに対して、アンディはストイックな青年。今回はイタリアのベネツィアでの登場となる。

アンディの必殺技は斬影拳、昇龍弾、空破弾、飛翔拳の4種類。どちらかといえばスピード重視のキャラクター。テリーと同じく扱いやすいキャラクターと言えるだろう。

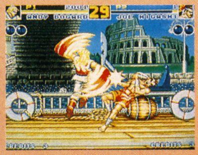
斬影拳



←素早い攻撃だが、連発は避けよう

↙に溜めて→+AかC

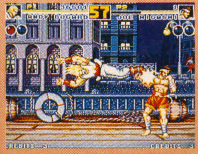
昇龍弾



←入力も変わり対空攻撃として使える

↓↘→+AかC

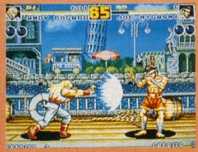
空破弾



←相手との距離を考えて強弱使い分けろ

↙に溜めて↗+BかD

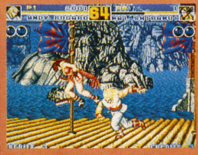
飛翔拳



←相手との距離を考えて使おう

↓↙←+AかC

抱え込み投げ



←相手を空中に放り投げる

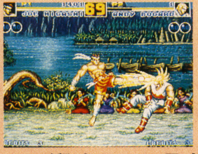
→+C

前作とは違い斬影拳の連発は禁物。ガードされて投げられてしまう。昇龍弾が出しやすく、先行入力をうまく使えば弱パンチ昇龍弾等の連続技も使える。飛翔拳、空破弾等は、強弱をうまく使い分けよう。

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

年若くタイに渡り、本場ムエタイのチャンピオンになった格闘の天才。彼はムエタイのトップを極めると、それだけには満足出来ず、様々な格闘家の出場する『キング・オブ・ファイターズ』に参加。そこで出会ったテリー、アンディとは熱い友情で結ばれている。今回は第二の故郷であるタイのチェンマイに戻り修行を続けている。必殺技はムエタイベースのスラッシュキック、タイガーキック、爆裂拳、ハリケーンアッパーの4種類。プレイすればするほど味の出るキャラ。

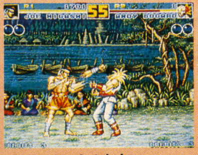
スラッシュキック



←前作に比べ少々地味になったか?

↙に溜めて↗+BかD

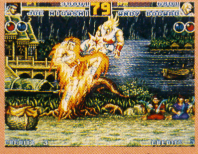
爆裂拳



←当てやすくなった分、攻撃力が減った

AかCを連打

タイガーキック



←前作よりも急な角度で蹴り上げる

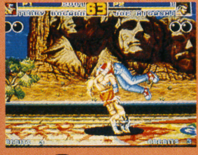
↓↘→↗+BかD

ハリケーンアッパー

←モーションが速くなり、使いやすく改良

←↙↓↘→+AかC

レッグスルー



←ジョーの投げ。→+Dで接触技もある

→+C

前作では横っ飛びだったタイガーキックが"2"では垂直に近い急角度で飛び上がる。ハリケーンアッパーのモーションが速くなり、使いやすい。爆裂拳は威力は下がったが、出しやすく改良された。

チン・シンザン
CHENG SHINZAN

大極拳の実力者。出場の目的は世界一になり、道場を開いて大金持ちになりたいため。香港のアバディーンに登場する。必殺技は発弾が放物線を描きながら落ちる氣雷砲、膨らませた腹で相手を押しつぶす大太鼓腹打ち、氣を進行方向と逆に発し相手に体当りする破岩激の3種。

氣雷砲

→まっすぐ飛ばず、放物線を描いて落ちる

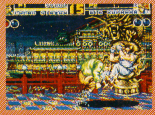
↓↘→+AかC

大太鼓腹打ち

→膨らませた腹で相手を押し潰す妙な技

↓に溜めて↑+AかC

破岩激



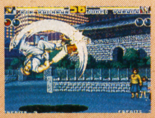
→高速回転で相手に突撃する

←に溜めて→+BかD

キム・カッファン
KIM KAPHWAN

テコンドーの使い手。テコンドーこそ最強と強く信じており、その威信にかけて証明しようとする超真面目人間。韓国のソウルに登場。必殺技は対空攻撃の飛燕斬、前進しながらの浴びせ蹴り半月斬、空中からの攻撃である飛翔脚の3種類。どれも攻撃力が高いキャラクター。

飛燕斬



→対空技。どこかで見たような技…

↓に溜めて↑+BかD

半月斬

→前進しながら攻撃するのでリーチが長い

↓↙←+BかD

飛翔脚

→空中で降下中に相手を捕らえる蹴り技

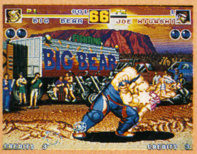
ジャンプ中に↓+BかD

知って得する必殺技入力コマンドその②

ビッグ・ベア BIG BEAR

プロレスラーである彼は、パワーを重視した攻撃を行う。はて、どこかで見かけた巨体だと思ったら、そう、彼は以前ギースの下で極悪非道ぶりを発揮したライデンなのだ。親分を失った彼は改心し今度は純粋に世界最強を目指し、大会に参加することを決意した。彼は、オーストラリアのアリス・スプリングスに登場。必殺技はジャイアントボムとスーパードロップキックの2種と少ないが、近距離での投げ技、接触技の種類が多く、非常に強力である。ダイナミックさが魅力。

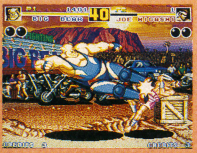
ジャイアント・ボム



←ショルダーアタック。巨体ゆえ強力

↙に溜めて→＋AかC

スーパードロップキック



←Dボタンを押しながらの攻撃も可能

Dボタンを10秒押して離す

パワーボム

←投げ技の1つ。強力なプロレスの技

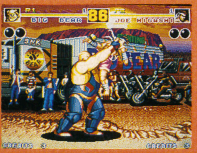
→＋C

ラリアットドロップ

←これもビッグの投げ技。迫力が違う

↘＋C

ネックハング



←彼がライデンだった時に使っていた技

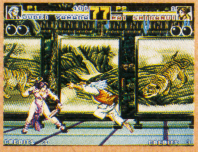
→＋D

スーパードロップキックは10秒間Dボタンを押さなければならないのだが、押している間に通常の攻撃を繰り出すことが可能。必殺技も強力だが、近距離での投げ、接触技が強力なキャラクターだ。

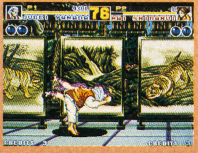
山田 十平衛 JUBEI YAMADA

その昔、鬼の山田と恐れられた柔道家。現役を退いた現在もその技のキレ味は変わらない。今回彼が出場する理由はなんとギャルにモテたいがため、世界最強を目指すというものだ。日本の熊本に登場する。柔道家だけあって必殺技もダッシュ二本背負い、大いずな落としといった投げ技2種類とセンベイを手裏剣変わりに投げつけるセンベイ手裏剣のあわせて3種類。ビック・ベアと同様に接触技と投げ技が用意されており、敵に回すと間合いに踏み込むのに苦労するかも。

ダッシュ二本背負い



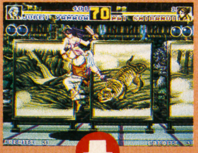
←まず相手に向かいダッシュで駆け寄り



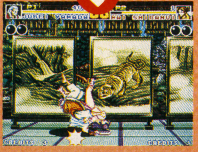
←相手に飛び付き背負い投げをする

←に溜めて→＋BかD

大いずな落とし



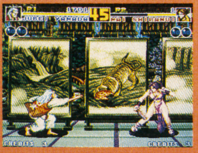
←至近距離で相手を掴み上にジャンプ



←急降下して相手を地面に叩きつける

↓に溜めて↑＋AかC

センベイ手裏剣



←相手との間合いを詰めるのに有効な技

←に溜めて→＋AかC

ダッシュ二本背負いは、相手の不意をついて近寄り投げるので、使い方によっては有効に使える。大いずな落としは超接近しなければ出せないので注意。センベイ手裏剣は連続して出せるので間合いを詰めるのに使おう。必殺技以外にも様々な投げがあるので色々試してみよう。

不知火 舞 MAI SHIRANUI

前作では登場しなかった女性キャラクターが〝2〟では登場する。彼女は代々伝わる忍術を使う。野性的で気が強いが、可愛らしい一面も持っている。アンディに骨法を教えたのは彼女の祖父であり、彼女自身もアンディと婚約しているという噂もある。彼女は青木ヶ原の樹海に登場する。必殺技として、龍炎舞、飛び込み肘打ちの必殺忍蜂、扇を投げつける花蝶扇、舞のステージのみ使用可能なムササビの舞の4種類がある。攻撃のスピードが速いキャラクターである。

龍炎舞

←一回転し、帯から出る炎で相手を焼く

↓↙←＋AかC

花蝶扇

←扇を胸から取り出して相手に投げる

↓↘→＋AかC

必殺忍蜂

←まず前転し、勢いをつける

←その反動を利用して肘打ちを繰り出す

←↙↓↘→＋BかD

ムササビの舞い（特定ステージのみ）

←まず手前のラインから奥のラインに向かって飛び移る

→そして奥のラインのポールを蹴り跳ね返り

←手前のラインの相手に攻撃を加える（青木ヶ原のみ）

↓に溜めて↑＋C

FROM開発者様

今回の『餓狼2』は、対戦重視の組み立てに変更しました（主人公キャラの人数、操作性の改善等）。特に操作性に関しては、格段にレスポンスの良い操作性を実現したと思います。

それらを含め、前作『餓狼伝説』は常に意識していました。1作目を越えなければ、2作目を創る意味はありませんから…。

ところで、今回初登場の女性キャラ『舞』ですが、もともと登場の予定はありませんでした。原案では、忍者も男性と考えていました。と言うのも、格闘の世界に、女性が首を突っ込む事に対し、抵抗を持っていましたから…

しかし、女性キャラを望む声が多々あり、単に個人的見解である事を思い知らされ、今の『不知火舞』が誕生したのです。

それにしてもニンジャ・マスターが惜しまれてなりません。いつの日か、復活させてやろうと企てている次第です。

■SNK／発売日未定／価格未定
■容量：106M■ジャンル：アクション
ROM完成度：100%■バックアップ：メモリーカード■プレイ方法：2P対戦可

↑ビッグベアのステージのBGMは『餓狼伝説』のライデンのステージと同じ。泣ける

『2』の名に恥じぬ完成度

前作では技の入力や、その効果などにかなり不満材料があったのだけれど、その辺はしっかりと改良されている。出にくかった技も出易くなり、前作では適当にプレイしていれば倒せた相手も、〝2〟では攻略を考えなければそう簡単には倒せない。技の先行入力も入ったし、これによって自分なりの連続技等も組み立てられる。見せる『龍虎の拳』に対して、遊べる『餓狼伝説2』と言えるかも。 8

GB

ゲームボーイ用ソフト

新年明けまして、GBに新たな仲間が誕生しました!!

GBにもいよいよバーコードゲームが登場！ 専用機付で発売される『バトルスペース』がその記念すべき第一弾ソフトだ！ その他に今回は4本のアクション系を紹介する!!

●清野義孝
読者のみなさま、月並みですが新年明けましておめでとうございます。今年も見捨てずによろしく！ とあいさつは終わりにして、あ～あ、とうとう一人身で新年を迎えてしまった。依田チン、女の子紹介してよ～！ えっ!? 俺の方こそ紹介してほしいだって!? あ～！ なんて悲しいんだ。俺たちは！

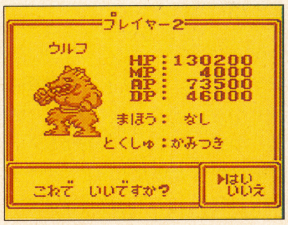
点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ ⑤ふつう ④もう少し ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

手軽にGBでバーコード対戦！

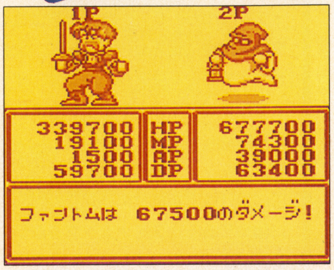
ナムコから発売される『バーコードボーイ』は、専用ソフトを差し込んで遊ぶタイプのGB初のバーコードゲーム。GBに接続するだけでゲームが楽しめるようになるんだ！

流行の波に乗れるか!?

エポック社が2年前に発売した『バーコードバトラー』が火つけ役となった“バーコードゲーム”。その後バンダイより『スーパーバーコードウォーズ』が発売され、先駆者『バトラー』も最新型『II』を発売。さらにバーコードの波はとどまることを知らず、家庭用ゲームマシンにも押し寄せた。サン電子から『バーコードワールド』、バンダイより『データック』といったゲームが続々と登場したのだ。そして去年の12月25日ＧＢで、ナムコの開発した『バーコードボーイ』が発売！ 果して『ボーイ』は波に乗れるか!?



←バーコードを入力すれば、毎回違うキャラが登場する!!

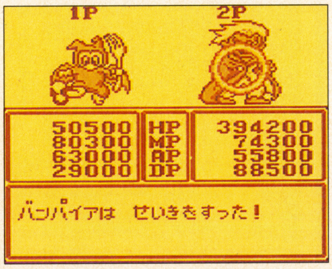


↑対戦モードにすれば、対バーコード戦士とのバトル開始！ データだけでは強さは計れない

バーコードボーイ情報

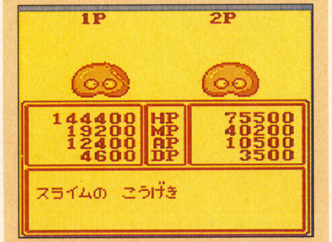
『バーコードボーイ』は専用ソフトとセットで発売される予定。価格は税込み8300円。本体と対戦ケーブルの差し込み口で連結する仕組になっている。

第一作以降はＲＰＧだけでなく、野球や他のジャンルも取り組む予定とのこと。かなり幅広い展開が望めるぞ！



↑魔法効果も画面にバッチリ表現される。それにしてもＨＰなどの値が異状に高い!!

●同じキャラでもステータスは違う！

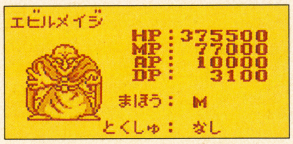


↑同じキャラが登場してもちょっと待て！ データをチェックしてみよう。違うはずだぞ

個性豊かなキャラクターたち！

本体とセット発売される『バトルスペース』の登場キャラクターは100種類以上。ファイター、魔法使いなどオーソドックスなキャラクターのほかに、巫女、マスターシーフといった一風変わったキャラも登場する。

今回はそのなかのほんの一部、9本のキャラを紹介。それぞれバーコードによってＨＰ（体力）、ＭＰ（魔法力）、ＡＰ（攻撃力）、ＤＰ（防御力）、使用魔法、特殊効果の6つのデータが決まる。また同じキャラでもデータの違うキャラがでるので、ダブることはほとんどない。

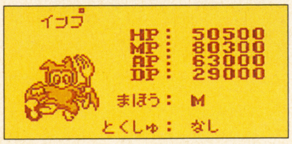


エビルメイジ

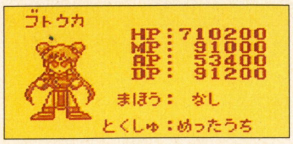
拳闘士

魔法戦士

レッサーベア



インプ



武闘家

バンパイア

バード

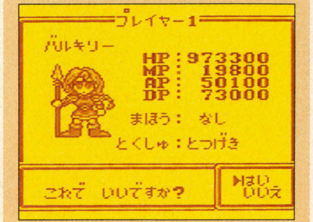
ファントム

Ⓒ㈱ナムコ

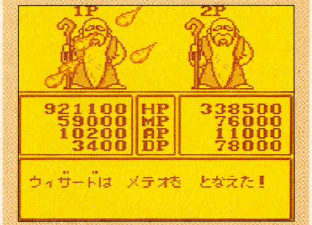
バトルスペース

ナムコ／発売中／¥3500※
■容量：512K■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

専用本体と同時発売される、GB用バーコードゲーム第一弾。4つ用意されたシナリオモードのほかに、友だちどうしで対戦可能な2Pモードも、もちろんある。100種類以上の職業があり、キャラは豊富だ。



↑6つのデータと職業を、1枚のバーコードから作ることができる！



↑オート機能もあるので、コマンド操作なしでも対戦可能だ！

バーコード以外も読めるから楽しさ倍増!?

シナリオモードは、剣と魔法の世界が舞台になっているファンタジーRPG。反逆軍の4人のリーダーを倒し、国の平和と秩序を守るのが目的だ。まぁ早い話、バーコードを使って戦闘していく、いたって普通のRPGということだね。

しかしこのソフト、バーコード以外のイラストや文字も、データに変換できる機能が搭載されている。単に、商品についているバーコードをデータ変換するだけでなく、スキャナーに当てることができれば、なんでも読み込ませることができるわけ。だからかなり幅広くデータ収集することが可能！

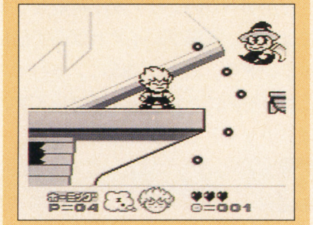
キャラの豊かさに加え、画面の見やすさも目を見張る。誰にでもスグわかるスッキリした画面表示と、迫力ある魔法効果など、演出面に力が入っている。新しい刺激を求めている人はぜひ一度。

7

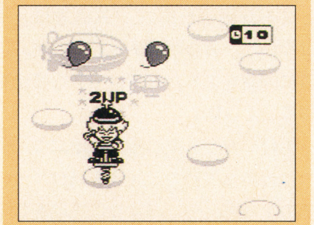
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん

コナミ／1月3日発売／¥3800
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

'90年10月に発売されたFC版の続編的作品。主人公ドラキュラくんを操り、全8ステージを進む。7つに増えた妖気弾を、各ステージをクリアーして身につけながら、復活したガラモスを倒していくのだ！



↑基本は横スクロール。妖気弾を選びながらドラキュラくんを操作していく



↑ステージクリアー後のサブゲーム。全部で5つ用意されているぞ！

徹底した気配りがプレーしていて伝わってくる！

キャラが大きくて見やすく、背景等のグラフィックがていねいに描かれている点に好感がもてる。ステージをクリアーすると特殊能力を使えるようになっていくのも、ゲームを進める実感があっていい。また、ステージとステージの間にあるサブゲームの内容の濃さ、デモ画面の楽しさなど、細部にわたる気配りも、さすがコナミ！　と言えるぞ。

前作もそうだったけど、キャラの動きが遅め。画面のちらつきを抑える配慮だとは思うのだけど、ちょっと気になる。まぁ、スクロールスピードが早くて目が疲れるより、ずっとマシかもしれないけど。

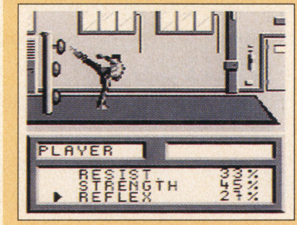
とにかく、軽快とまではいかないけれど操作しやすいキャラ、ちょっとおちゃらけたノリのお話、リズミカルなサウンドが、アクションゲームの本当の楽しさを味あわせてくれるはず。

8

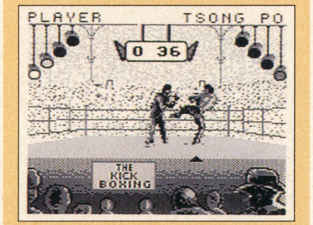
ザ・キックボクシング

マイクロワールド／1月29日発売／3900※
■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

過激なスポーツとして有名なキックボクシングのゲーム化。トレーニングをつみながら試合を行い、ランキングを上げていくのが目的。リアルなキャラクター、各ボタンに対応している技の豊富さが魅力だ！



↑トレーニングでは抵抗力、体力、反射能力の3つを高めることが可能



↑✚ボタンとAボタンの組み合わせで、数々の技がでるようになってる

移植するだけでなく、細かな配慮もしてほしい

率直な意見として良いところから。まず第一に挙げられるのは技が出しやすい点。✚ボタンとAボタンの組み合わせで繰り出せるためか、けっこう反応良く出せる。第二にリアルさ。技が決まったときの効果音だけの試合は、かなり迫力ある。キャラの動きも本物の人間のようで、キックボクシングをしているリアルさが十分出ているぞ。また攻撃スタイルが8種類から選べる点も見逃せない。

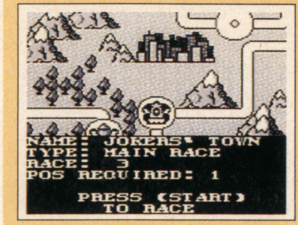
そのかわりに欠点もいくつかあって、キャラが重なるとなかなか離れることができなかったり、全体的にこじんまりしている。それに試合を盛り上げる演出が少ない。格闘ゲームだから、試合の臨場感と技のリアルささえ演出できていればいい！　と割りきって考えればそれまでだけれど、ほかにも楽しめる要素を加えればもっと良いゲームになったはず。残念。

6

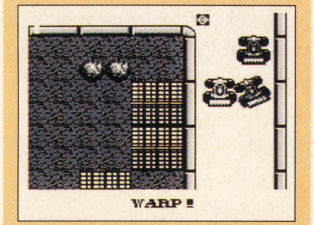
ダーティ・レーシング

ジャレコ／1月8日発売／¥3900※
■容量：1M■ジャンル：レース■ROM完成度：100%■バックアップ：コンティニュー■プレイ方法：1P専用

ルール無用、勝つことだけが目的のバトルレーシングゲーム。8つのローカルレース、4つのメジャーサーキットレースの計12のサーキットが用意されている。全レースを制覇して、チャンピオンを目指す！



↑レーススタート前には、コース説明が入る。クリア条件など表示されるぞ



↑ニトロやスペシャルウォールの使い方次第で、トップばく進も可能！

もう少しレースに熱中できる要素がほしい！

見た目のディフォルメ感と操作感覚で、'87に発売された『ファミコングランプリＦⅠレース』を思い出した。あまりスピード感がなく、コースも広くない、それでいて敵車との当たり判定がある。わりと硬派な部類に当てはまるレースゲームだ。

要は8つの草レースで賞金を稼ぎ、4つのチャレンジレースに挑んでいくだけ。稼いだ賞金をマシンのチューアップ費用にあて、パワーアップしながらレースしていくわけだ。難しいことはいっさいなく、ただサーキットごとに指定されるノルマを達成すればいい。しかし、敵車のスピードが速くてなかなか先にはゴールできない。まぁ、スペシャルウォールという、ぶつかるとダメージ修理やワープなど8種類のお得な効果のあるカベも用意されてるけど、勝つのは難しいな。必ず勝利につながる効果は出ないし。

5

風雲！SLG城

年も明け、頭から足までおめでたい気分に浸っている全国5千万人（推定）のSLGファンの諸君よ。そのヌルでダルな気分をすっきりさせるため、冷水で顔を洗い、5分間座禅を組んで精神統一をしてからSLGに望むこと。命令ぢゃ。　SLG城主：猪野清秀

つまづきそうなポイントをチェック！〜あなたのための『三國志III』Q&A

ついにホビー機各種でも、話題の新作『三國志III』が発売された。「三国志」ファンにとっては待ちに待った新作ということもあり、睡眠時間を削ってまでプレイしている人も多いだろう。

ところで一度プレイすれば分かるのだが、『三國志III』は前作『三国志II』と比べてかなり難易度が高くなっている。前作を楽々クリアできるようになったからといって、軽い気持ちでプレイしていると、全然先へ進めない事態におちいりかねないのだ。それもそのはず『三國志III』は、前作の『三国志II』が簡単だというユーザーにも長く楽しめるよう、難易度を高めて作られているのである。

だがゲームのクリアが不可能なワケではない。実際プレイすれば必ず悩むポイントを、城主が的確にアドバイス。これらを頭にたたき込んでプレイすれば、少なくとも3倍は楽になるぞ。

←数多くの武将が登場する『三國志III』を制覇するのだ！

Q 武将の忠誠度がなかなか上がりません

『三國志III』でもやはり武将は重要。だが戦闘や引き抜きで配下にした武将は、忠誠度が低い。忠誠度を上げるための資金は一度に金100までしか与えられないので、忠誠度を100にするまでには何ターンもかかってしまう。金は必要だし面倒くさい、かといって低いままでは敵に引き抜かれるかもしれない。

こんな場合には、まず敵と接触していない国にそれらの武将を退避させ、敵に引き抜かれないようにする。そして能力値の高い武将なら、はじめは武官か文官にしておき、次に軍師か将軍に任命しよう。高い地位に任命するだけで忠誠度はグンと跳ね上がるぞ。

←将軍や軍師に任命すると武将は喜び、忠誠度も上がるのだ

Q 資金が貯らず困っています

何をするにもお金は必要。それは『三國志III』の世界でも変わらない。ところが困った事に、『三國志III』ではなかなか資金が集まらないのだ。正直に開墾をするだけでは十分な資金を得ることは難しい。

手軽に資金を集める方法は二つ。一つは金持ちの勢力と同盟を結び、その勢力から毎ターンのように援助をしてもらうという方法。無謀な額さえ要求しなければかなりの額をいただける。

もう一つは「臨時徴集」と民への「施し」を繰り返す方法。米は金と比べてかなり価値が低いので、何度も繰り返せば資金が貯ること間違いナシだ。

←外交の援助コマンドはかなり使えるコマンド。どんどん使え！

Q 武将の数が全然増えません

『三國志III』のシステムでは、武将の数だけ命令が実行できるので、武将数が少ないと致命傷になりかねない。

一番簡単なのは、戦闘に勝ち、敵の武将を捕虜として手に入れること。忠誠度を上げるのは面倒だが、大量の武将が配下になる可能性も高い。

もう一つは探索や引き抜きなどを用いて配下にすること。特に敵の大守を引き抜くことができれば、その国自身までも手に入れることができるぞ。これぞ正に一挙両得というワケだ。

←戦闘で敵の武将を捕らえれば、自分の配下にすることができる

←武将探索でも新たに武将を配下にできる。中には優秀な武将もいるぞ

Q 勢力がちっとも拡大しません

勢力が拡大しない理由はいくつか考えられる。その最大の理由は、勢力を拡大するのに必要な力が不足していること。無理に空白地に武将を配置して国の数を増やしても、各国の兵力が少なければ、それぞれの国が敵に攻められて敗北し、全滅してしまうかもしれない。まずは国力を蓄え、兵力を確保し、攻めた後の守備兵力まで揃えてから他国に攻め込もう。その際、どこからも敵に攻められない「安全国」を作る形で進撃して行くと後々楽だ。

また、周りの国が強すぎて、動きが取れない場合もある。この時にはどれか一国と同盟を結んで共同作戦で戦闘をし、勢力を広げるのだ。

Q 戦闘でいつも負けてしまいます

敵に勝つためには、まず準備が必要だ。武力の高い武将に多くの兵を持たせて「訓練」や「戦争準備」のコマンドを繰り返し、万全の体制を整えておく。特に優秀な武将なら、特殊アイテムを与えて、さらに武力を高めてもいい。もちろん攻め込む予定の武将の忠誠度はできるだけ高めておくのだ。

攻め込む国に密偵を送り、敵の強さを確認し、勝てる確証ができたら、十分な米と金を持って攻め込もう。計略を使うのもいいが、計略に頼りすぎていると勝てる戦も勝てなくなるぞ。

戦闘では敵の落とし穴の被害を最小限にとどめるため、敵が落とし穴を掘りそうな場所（橋の両端や城壁の角）への移動はできるだけ避けよう。総大将を戦闘に参加させないのなら、逆に総大将を「落とし穴発見係」として他の武将の先導をさせてもいい。

後は一般のSLGのコツと同じ。集中攻撃や各個撃破を忘れずに戦おう。

←十分な兵力を訓練させてますますパワーアップ。訓練しない兵は弱いのだ

←武将によっては武力を上げるアイテムをあげて、ますます強くしてもよい

↑戦闘での基本は一人の武将を集中攻撃。時間がなければ突撃も有効な攻撃方法だ

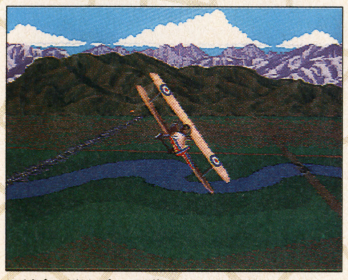
SLGフリートーク

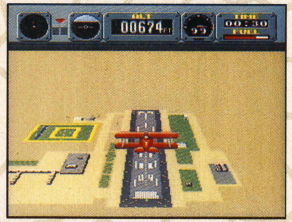
→新潟県　海王スナ
ずいぶんマイナーな機種を……

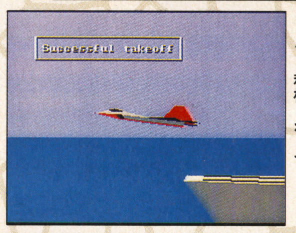
●上のハガキで、指摘された通り「フライトシミュレーターもの」はホビー機で多くは発売されていない。今回の葉書を送ってくれたスナさんが憧れているパソコンゲームでも、フライトものは発売されていないのが現状。

これは日本人にとって、飛行機そのものがあまり身近な存在でないことが一番大きな原因だろう。また、ハードの性能の関係で、作っても速度が遅すぎてゲームにならないという理由も考えられる。海外ではかなりの数のソフトが発売されているのにね。

『スカイミッション』や『パイロットウイングス』は数少ないフライトもの。またMDでは、待望の『F－22』がまもなく移植される。要チェックだ。


↑城主が単行本の編集をした飛行機ものSLG『スカイミッション』。気軽に遊べるぞ


→名作として名高い『パイロットウイングス』



←ジェネシスの『F－22』も、もうすぐ移植されるぞ

1992年度ベストSLGファン投票・結果発表と総括

まずは城主の総括。予想通り、『ファイアーエムブレム外伝』が2位以下を引き離し、独走体制のままゴールインした。ゲームシステムのみならず、ストーリーや登場キャラクタに惚れ込んでいる人が多いのも勝利の要因だろう。

2位の『ダービースタリオン全国版』は、元々のゲームの質の高さに加え、昨今の競馬ブームに乗ったのが勝因としてあげられる。また上位ランキングはできなかったものの、イラスト投稿者の中に『半熟英雄』に期待する読者が相当数いたのも特筆すべきである。

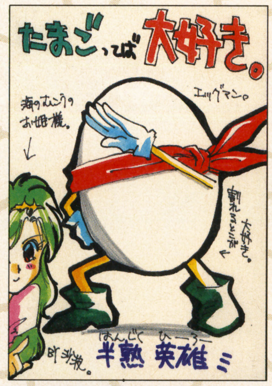
来年度はもっと早い時期にベストSLGの募集を始めて、より多くの読者に参加してもらおうと城主は考えている。

さて、募集した際の約束は果たさねばなるまい。応募してくれた読者の中から、推薦したソフトに関係なく無作為で合計2名の人に、「城主のありがたいお言葉＋サイン付き」の書籍を発送した。誰に、どんな書籍を送ったかは発送を持って代えさせていただく。楽しみに待っているように。幸運にも書籍が届いた読者は、家宝にするように。

←先月号でも取り上げた『ダビスタ全国版』。健闘も虚しく2位に甘んじてしまった。来年度はどうかな？

↑どんなSLGも『FE外伝』には勝てなかった。続編はいつ出るのか？？　楽しみだ

↑『シャイニングフォース』はSLGに分類されるのだろうか？今だに答えは出ていない



←岡山県　エッグ沙波遊希
『半熟英雄』では主人公より目立ってしまうエッグマン。投稿されるイラストも彼のがほとんどだ

結果発表

第1位：『FE外伝』
第2位：『ダビスタ全国版』
（以下、『リトルマスター2』『アースライト』『シャイニングホース』『エアマネジメント』『森田は将棋』『天舞メガCDスペシャル』『ヴィクセン357』『スーパーシュヴァルツシルト2』『三國志III』『半熟英雄』『横山光輝・三国志』など）

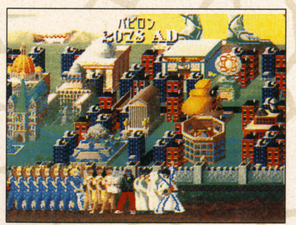
「このソフトで僕らは遊びたい」システム変更のお知らせ

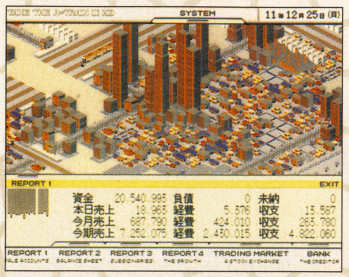
今までの形式のように、一人一人が好き勝手に主張していただけでは限界がある当コーナー。なぜなら、どれだけ多くのリクエストがあるか、把握しにくいからである。そこで当SLG城では今月から、移植して欲しい作品について累計を取ることにした。

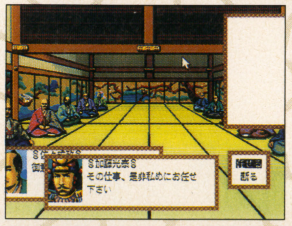
累計の方法はポイント制。領民には移植して欲しいソフトのベスト3を葉書に書いて投稿してもらう形になる。当城に届いた葉書一枚につき、1位の作品は3ポイント、2位は2ポイント、3位は1ポイントの点数が得点として追加され、そのポイントに従ってランキングが決定されるのだ。ポイントが高ければ高いほど、「移植してほしい」という声が集まっている証拠になる。

もちろん当分の間累計を続けるつもりなので締切はない。また、今まで通りに1作品のみを熱烈的に移植希望した葉書も引続き大歓迎。こんな葉書の場合は、その作品に対して3ポイントが与えられることになる。

獲得ポイントが多いソフトについては、当SLG城で逐次紹介する予定。さらにメーカー関係者も、ランキングを参考に移植を考えるという可能性もあるので、期待度はスペシャル大だ！


→話題のSLG『シヴィライゼーション』も注目株


↑いよいよPCエンジンに移植されることが決定した名作SLG『A列車で行こうIII』


←先月紹介した『太閤立志伝』も状況次第では……？

城主からのありがたいお言葉

ついにメガドライブでもマウスが発売されることが決定し、主なホビー機すべてでマウスが揃うことになった。1993年は今まで以上にSLGが勢力を拡大する年と、城主は断言するぞ。領民は自分なりの手段で勢力の拡大に努力するのだ。まずはマウスクリック。

当SLG城では以下のコーナーについて領民からの手紙を募集しておる。

(1)「このソフトで僕らは遊びたい」
パソコンSLGの移植希望。今月の注意に従ってどしどしお手紙を！

(2)「私だけが知っている」
裏技の自慢。いにしえの名作の紹介希望なんてのも通だね。

(3)「SLGフリートーク」
SLGに関するフリートークだ。

(4)「SLG・Q＆A」
城主が質問に答えちゃうぞ。

(5)「攻略・解説リクエスト」
一人で悩んでいても始まらない。

宛先はこちら。領民からの愛のある手紙を、城主は待っているぞ。
〒102　東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局「HiPPON SUPER!」
風雲！SLG城「(各コーナー名)」係

LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
モンスターと魔法がからみあう伝説のRPG
おもしろさパワーアップで'93年新春復活
©1992 G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
©New World Computing, INC.
©1992 STARCRAFT, INC.

Might and Magic II BOOK

マイト＆マジック

'93年1月22日発売　定価8,800円（税抜）

Nintendo GAME BOY®

緊急速報!!

バーニングペーパー

BURNING PAPER

燃える男、バーニングマン登場!

研究室の突然の事故で悪性ウイルス入りの薬をあびた虫たちは巨大化してしまい、またたく間に、ニューランド全土に広がってしまった。狂暴な化け物と化した虫たちをすべて退治するために博士はロボットをつくりあげたのだった。その名はバーニングマン。太陽光線によって虫たちを焼きつくす熱いやつが行く!!

'93年2月発売予定
予価3,200円税抜

LOGIC（ロジーク）はジー・アミューズメンツの商標です。

株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023（代）

スーパーファミコン®・ゲームボーイ®は任天堂の商標です。

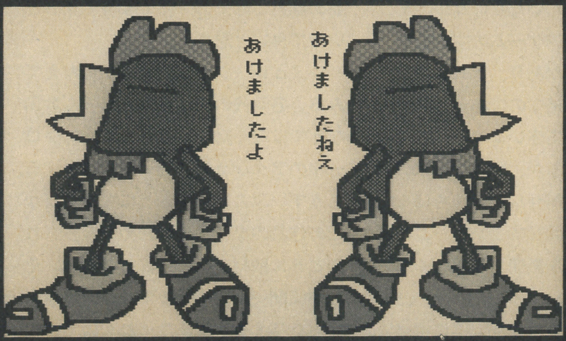
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
お待ちどうさまでした
初心者から強者まで麻雀ファンの期待に応えるゲームシステム！
4 3 2 1 B1 B2
リーグ戦大会場
フリー対局室
受付
麻雀研究会
麻雀入門講座
麻雀ゲームの老舗"ニチブツ"が贈る「スーパーニチブツマージャン」はアーケードで培われたノウハウをハードの持つ機能により増幅させたもので、いろいろな楽しみ方ができる。
スーパーニチブツマージャン
2人打ち
3人打ち
4人打ち
フリー対局室
舞台は大阪の天神橋にあるという「麻雀倶楽部ビル」！地上4階・地下2階建てのこのビルには全国から麻雀修業に様々な麻雀狂たちが集まる。みなさんも会員になって挑戦。
国士無双
麻雀倶楽部で私たちが相手だ！
あさだ えり・15才
こうだ てっかん・65才
あいざわ きぬか・19才
きしべ まあこ・11才
みき れいか・22才
麻雀王位を目指せ！
麻雀倶楽部の会員はまだまだいるぞ…！
スーパーファミコン用ソフト 好評発売中 価格 8,800円(税別)
売り切れ続出で御迷惑をおかけしています
©1992 Nihon Bussan Co., Ltd. スーパーファミコンは任天堂の商標です。
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
東京事業所 東京都港区六本木3丁目4-7 KY六本木ビル2F
ユーザーサポート (06)353-5353
月~金 AM9:00~12:00 PM1:00~6:00

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号のソフト達

●SFC●46億年物語／50
●P C●超兄貴／51
●MD●ぷよぷよ／52
今回ユーザーズアイはお休みです



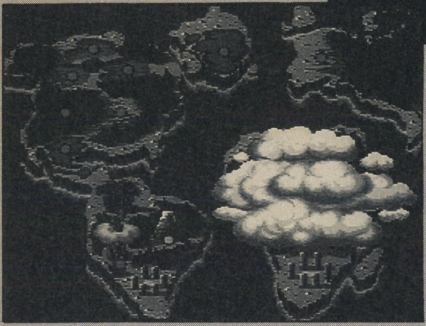
The Graphic Arts／SALLY TSUYUKI with MARIO PAINT

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア／NEO…ネオ・ジオの略です。

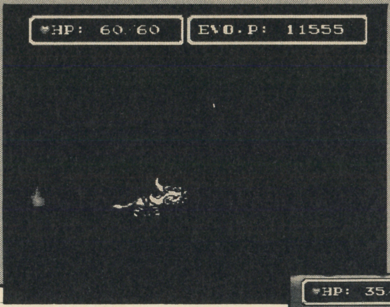
46億年物語

■ゲームプラン21■ 発売中
■¥9600（税抜き）

パソコンで発売された同名ゲームのアレンジ版。シミュレーション的な作りの原作から大幅にスタイルを変更したスーパーファミコン版はアクションゲームとして完成をみた。主人公の役割は魚類・爬虫類・恐竜など様々な時代を経ながら最終的にエデンへとたどりつくこと。体の部分ごとにパワーアップすることにより操作性の変化がつく。自キャラを様々に作り替えられるのが魅力的だ。



←マップからエリアをセレクトしてスタート。この画面にてセーブが可能



●容量：12M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●1P専用

←↓アクションステージは背景がきれい。キャラは個性がある。また自分で制作したキャラをファイルに残しておき後で呼び出すことができる

根本康弘

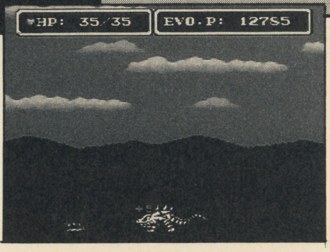
先日12月6日は午前中はセガのイベントにちょこっと顔を出した。そして午後からは、もらったチケットで東京ドームのカレッジフットボールを見に行く。ところが以前からの約束、石埜さんのライブがあったのを忘れていた。ごめんなさいね。今度こそ行きます。

動くキャラの個性

最初に言っておくがこの作品は自分にとって、サンプル版の状態で発売前にエンディングを見た、ただし『ウィザードリィV』を除く、久しぶりのゲームだ。感想は「分かりやすくて面白かった」というべきか。元々自分はアクションゲームが好きだ。そしてその理由は、キャラクターを動かすことが気持ち良いからである。だから好きじゃないアクションはキャラに何らかの問題、例えば見た目より反応が遅いとか、があるからこそ好きになれないのである。また気持ち良いからといって人間型のキャラクターがビルの3階にまで届きそうな大きなジャンプをするようなのはもちろんいただけない。それぞれのアクションゲームの主人公には納得できる重さがあり、それがキャラの個性であり性格なのである。RPGをプレイしていて赤い竜が出てきて炎を吐けば納得するが、いきなり水の魔法を使われたら解せない気持ちになるはずだ。これと同じでTVゲームには自分の目と感覚を裏切って欲しくないものなのである。

『46億年物語』を自分が素直に遊べた理由は実のところよくわからないのである。上記のような操作性の理想的な条件に達するには少しばかり足りない気がする。ゲームをスタートさせたときには普通のアクションとの印象が強かったが、パーツを少し変えてみたらばキャラクターのレスポンスががらっと変わった。『進化』によって操作性、キャラクターのグラフィックに変化が起きる。大胆な進化をした場合などはまるで違うキャラクターを操っている感覚になる。『ドラゴンクエストV』の仲間モンスターコレクションを眺めたり、『ウィザードリィ』でニンジャ、ロードなどを使い分けるような気分で『進化』そのものを楽しむことができるのである。そんな色とりどりのキャラたちを自分の手でアクションキャラとして操作できる。簡単にいえばこの作品の魅力とはその一言で表現できるといって良いと思う。

シミュレーション的見地から考えてみる。各時代のデータはもちろん数字などではなく敵キャラとして横スクロールのアクションステージに出現する。もうずいぶんと前のことになるのだがこの作品のタイトルが初めて発表されたときに取材に行ったことがある。その時に聞いた話の一つに「恐竜は体に痛みを与えると脳までそれが届くのに3秒くらいかかる」というのがあった。で、実際にゲームの中にこんな恐竜が出てくる。この例以外にも大昔の生物について熱心に研究されているのであろう、それぞれの敵キャラの個性が生きているのである。様々な地形・環境のステージが多数存在し、そこに暮らしている生物たち。ふとそんな場所に訪れて話を聞いたり、難題を解決したりする。実のところこのように進行がほのぼのとしていて、ゆったりした気分で遊ばせてくれる。「急いで解かなければ」とか「俺には断固とした決意がある」なんて思わせない展開、作りが「気軽に遊べる」原因なのだろう。オリジナル版のテーマ「シミュレーション」という言葉から想起する堅苦しさを全く見せることなく、逆にほのぼのとしたアクションゲームにアレンジしてみせてくれている。これにさほど高くはない難易度とクリア後にもう一度同じステージに訪れることができることなども合わさってアドベンチャーっぽさを加えている。それでもこのゲームがプレイヤーに強要することがらは極端に少ない。のんびり楽しむ。図鑑でも読むような気分で。



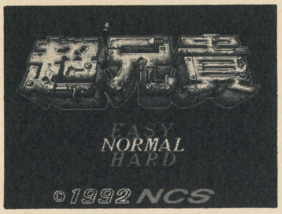
評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

以前ファミコンで『ココロン』というアクションゲームがあったが、あれを知っている人は思い出してみてほしい。体のパーツごとに色々と組み合わせて自分の好みのキャラを作る。要はあれと同じ原理である。ただしパーツの選択肢はもちろんこちらのほうが多い。それだけ操作性に差が出てしまうのは当然といえば当然。ただしレスポンスが平均的に甘いのは確かだ。またバランスなどその他にも色々と影響を与える。BGMの役割は非常に大きい。ほのぼの感、緊張感どちらも的確に表現している。

（投入時間／30時間）

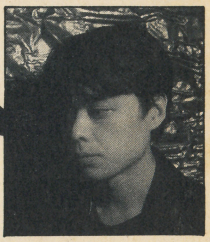
©1992 ENIX ©1992 ALMANIC ©1992 KOICHI SUGIYAMA



■メサイヤ■発売中
■¥7200(税抜き)

『超兄貴』

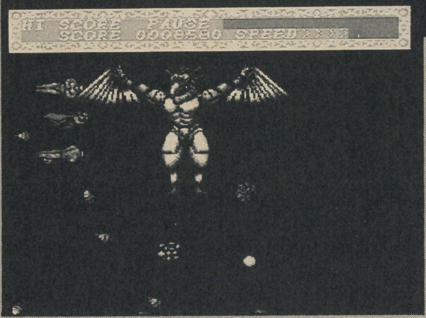
ゲームは、見るものでもなく聞くものでもない。「ハマる」ものだ。映像や音楽と全く違う体験を与えてくれるメディアなのだ。それは知らず知らずのうちにカラダの内部に入り込み、己(おのれ)が人格と嗜好性を変容させてしまうこともある。超Aヌ級のクオリティーで独特の世界観を表現し切ったこのゲームを、ノンケなキミもぜひ一発。

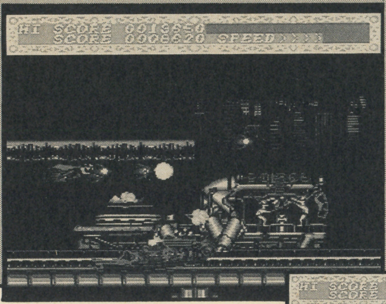


渡辺浩弐

泡が弾けて、繁華街をあれほどまでの勢いでチョーリョーバッコしてた不動産屋と証券屋とゲーム屋が、一瞬のうちに消え失せた。

最近は、業界のだれと会っても「どこがつぶれて、どこが残るか」という予想話になってしまう。飲み屋の話ではない。ゲームメーカーの話でもない。ゲーム誌のことだ。

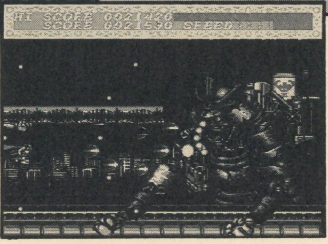




←BGMの特異さも話題のひとつ。気持ち悪くなる音楽って一体……

- ●メディア：SCD
- ●ジャンル：STG
- ●ROM完成度：100%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1P専用

←CDの大容量を生かし、ボスキャラ出現数は20
↓オプションの名前が「アドン」と「サムソン」。わっかるかなあ、わかんねぇだろうなぁ



君の残した赤いバンダナ

また、雪の降り積む季節がやって来た。時の流れはある種の加速度を持っているはずだ。君と会わなくなって一年も経つなんて、とても僕には信じられないもの。

刈り上げた白いうなじ、筋肉質の冷たい腕、そしてピアスをつけた乳首。…僕は君のカラダの眩暈がするような美しさを認めていた。なのに結局それをいつくしむことは出来なかった。僕はその一線を飛び越えられなかった。

例えば「大酒飲み」とか「アニメマニア」になろうというのならば、環境を変えたり、努力したりすればそれは可能だろう。でも、真性の「ボ」になるには、努力だけではどうしようもない。それは人の心のずっと奥底のことなのだから。

君は、一生懸命「ボ」関係や本や映画を見せて、僕の中に眠る白い獅子を目覚めさせようとした。でも、それは無駄に終った。そして僕は、君の気持ちを踏みにじってしまった。

さて、君のことを思い出したきっかけはこの『超兄貴』というゲームだ。メサイヤっていうちょっと「ボ」っぽい人が沢山いるメーカーのソフトだ。

最近はCDのゲームソフトがあるんだ。カセットのゲームよりもずっと美しい音楽や映像を、再現することができる。シューティングゲームに凝った映像や音は必要ない、と僕は今まで思っていたけれど、このゲームをplayしてみて驚いた。AVに凝ることで、何ともいえない奇妙な雰囲気を醸し出すことに成功しているのだ。

筋肉をムキムキさせて空を飛ぶ「イダテン」が、プロテインを摂取しながら戦い、進んで行く。必殺技は股間からほとばしり出る「男のビーム」だ。

やがてパンツ1枚のボディビルダー達が腰をくねくねさせながら追いかけてくる。イダテンを兄貴と慕う「アドン」と「サムソン」。その裸にそっと自分のカラダを重ねると、彼等は寄り添って飛ぶようになる。

ポージングしながら襲いかかってくる敵キャラたちの細密にして濃厚なデザインと動きも、そして調子っぱずれな不協和音楽も、最初は目を耳を覆いたくなるキモチ悪さだ。ところが、それがえんえんと流れるなかでプレイを続けていると…ふと、フンフンと一緒に歌っている自分に気がつく。

この世界にどっぷりとハマっているうちに、何かが僕の肉体の内部に入り込んできた…僕は気付いた。脳の本能の部分を直接的に刺激するメディア「ゲーム」には、不思議な力があるのだ。

ゲームが映画や音楽と違うところは、「見る」「聞く」だけではなく「ハマる」という体験にある。ハマってしまうことによって、プレイヤーはそのゲームに巻き込まれ、知らず知らずのうちに内側から精神を、肉体を変容させられていくのである。

そう『超兄貴』は、男性ならば誰もが心の奥底に密やかに隠し持っている不思議な何かを、そっと揺り起こすことを目論んで製作されたサブリミナル・ゲームだったのだ。そしてこのゲームは、僕があのときかたくなに閉ざしていた心の内側にも入り込んできた。

ゆうべ僕は、フロあがりに鏡の前に立って無意識に大胸筋をヒクヒクさせている自分に気付いた。

君。君は遠くに行ってしまったけれども、僕は今、君のとても近くにいることをカラダで感じている。

僕の中で白い獅子は目覚めようとしている。僕は今、川を飛び越えようとしているのかもしれない。

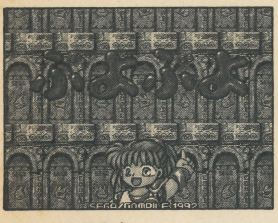
評価表

●操作性	68.2
●オリジナリティ	80.3
●コストパフォーマンス	53.0
●難易度	78.1
●熱中度	74.6
●キャラクターデザイン	99.7
●サウンド(BGM)	87.1
●グラフィック	81.7
●全体のバランス	95.6

真性「ボ」の人たちは、一般の恋人たちが当然のように持っている確かな「キズナ」を、何とか自分たちも手に入れたいと求めてやまない。だから、つい血が出る程に、壊れるほどに激しくplayしてしまうのです。このゲームは、「肉」と「機械」を同列に表現した音とビジュアルのセンスがタダモノではないと思いました。ボタンを押した状態でウッ…といったん止めてからビュー…と撃つ白い「男のビーム」が、とても気持ちいいです。青筋立てて、血が出るほどに壊れるほどにハマってほしい。

(投入時間／1万時間)

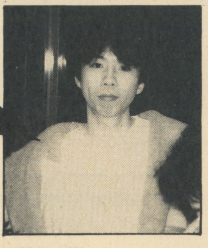
©NCS



■セガ■発売中
■¥4800(税抜き)

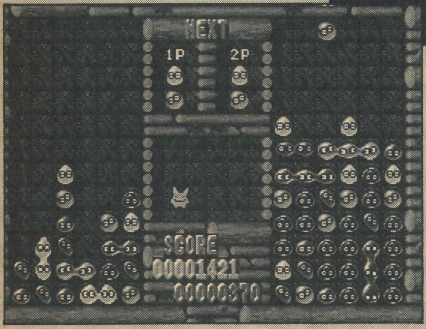
ぷよぷよ

ファミコンとMSXで登場し、カルト的な人気を博していたアクションパズルゲーム「ぷよぷよ」がメガドライブに移植された。ふたつ一組で画面上部から落下してくる「ぷよ(スライム)」をうまく積み上げ、同じ色を縦横に4つ以上配置することで消せる。対戦プレイでは、いくつもの「ぷよ」を一度に消したり、連鎖させることで「おじゃまぷよ」を相手に降らせられる。

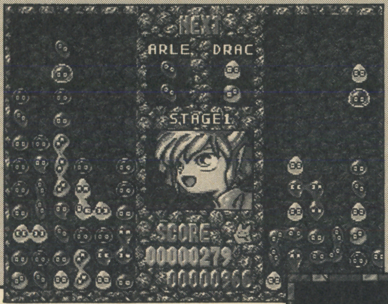


手塚一郎

これを書いているのは、まだ12月の初旬。そういうわけで、悪魔の年末進行の只中なのであります。FFVを入手したのはいいけれど、思うように遊べない、この悔しさ。ちきしょー、ライターなんかになるんじゃなかった。平日に駄眠をむさぼるときは、ライターって幸せ、なんて思うくせに。わがままだよなあ。



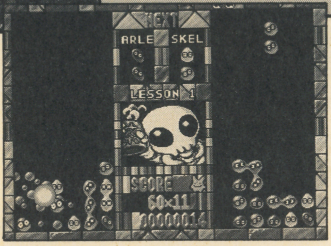
←メガドラ版は、ほぼアーケード版と同じ仕様。対戦プレイが熱いのである



- ●容量:4M
- ●ジャンル:パズル
- ●ROM完成度:100%
- ●コンティニュー:あり
- ●プレイ方法:2P対戦可

←今回は、コンピュータとの対戦も可能となっている。人間相手ほどは盛り上がらないけど…

↓たくさん連鎖させて、たくさんの「ぷよ」を降らせちゃおう



対戦プレイのおもしろさ

『ぷよぷよ』の対戦プレイは、異常なほど盛り上がり、おもしろい。プレイしているときだけではなく、それを後ろから眺めているだけでも、なのだ。この部分は、非常に重要な問題であると、ぼくは思う。

対戦プレイについて語るときに、どうしても無視するわけにいかないのが、『ストリートファイターII』から熱を帯びはじめた、対戦主流タイプの格闘アクションであろう。

『ストII』の大ヒットのあと、まさに雨後の竹の子のごとく乱造されたこのテのゲームは、しかし、あまりにも駄作が多すぎた。いや、満足できる完成度を持った作品の数は、片手でも足りるほどである。言ってしまえば、残りはカスなのだ。

どうして、「遊べる」格闘ゲームが、これほどまでに少ないのか?

キャラクター間のバランスだとか、技の間合い、当り判定の設定の仕方などなど、ゲームをおもしろくするために粉骨砕身しなければならない部分は、それこそ山のようにある。しかし、結局のところは(人間同士の対戦プレイに限定するならば)いかに相手に関与できるか——その方法の多彩さと使いわけに頭を悩ませられるかどうかにかかっていると思う。

一部の格闘ゲームに見られる「必殺技偏重主義」は、だからこそ楽しくも何ともない。必殺技を先に出した方が勝ち、なんておもしろいわけがない。ゲーム性とはギャンブルと同じで、リスクとリターンの微妙な関係なのだ。要は「駆け引き」。大好きなあの子にあの手この手でちょっかいを出すのも、気を引きたいから。対戦プレイは、そうでなくちゃいけない(笑)。

『ぷよぷよ』の話であった。

この作品の優れているのは、対戦相手に様々な形で「影響」を与えることができる点であろう。

一度にたくさんのブロックを消すと、いわゆる「おじゃまブロック」を相手に降らせることができる、というパズルゲームは数多く挙げられる。ならば『ぷよぷよ』は、その亜流だろうか。それについては否定できない。

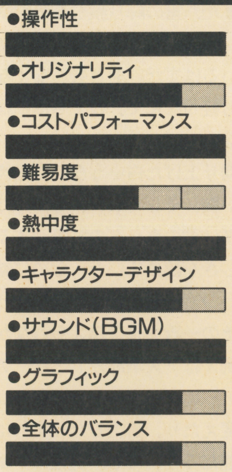
しかし先達よりも勝っているのは、「降らせる」ことが単に「相手に無駄足を踏ませる」のではなく、凄まじい「攻撃手段」である点なのだ。

プレイしてみれば、すぐにわかる。クリアのためのノルマは、ない。勝つためには、相手を「つぶす」しかないのだ。この攻撃的なところが、なぜか格闘アクションを彷彿とさせ、なかなか興味深い。たくさん「おじゃまぷよ」を降らせるためには(最大30個を一度に降らせることができる!)、それなりに複雑な仕掛けをつくらなければならない。しかし、そうなると、今度は降らせられたときに被るリスクが大きくなってしまう——このあたりがギャラリーにもダイレクトに伝わるのが、『ぷよぷよ』の最大の魅力か。見ているだけでも、これほど盛り上がるゲームは、近年なかったように思う。

『ぷよぷよ』は亜流ではあるが、すでにあるアクションパズルの流れを完全に把握し、噛み砕き、そして新たなるおもしろさを確立したことを忘れてはいけない。第一印象だけでゲームを判断するのは危険すぎる。

ゲームライターをやっていて幸せになるのは、素晴らしい作品に出会えた瞬間である。反対に不幸になるのは、その素晴らしいと思った作品が、ユーザーにまったく見向きもされなかったときなのだ。今回はどっちだろう、と不安になる。

評価表



絵や音は好みのわかれるところなので、まあ写真を見て自分で判断してください。でも、おもしろさだけは保証つき。メガドラ版はコンピュータとの対戦もできるけど、やはり友だち相手に「ぷよ」りたいところ。今ひとつ手塚の言うことが信じられない、という人は、ゲームセンターでアーケード版を体験してからでも遅くないはず。ただ、メガドラの方が2ボタン(左右回転)仕様なので、格段に遊びやすくなっている。あの「魔導物語音頭(別名ぷよぷよ音頭)」も収録されている点もポイントが高い。

(投入時間/40時間)

©SEGA/COMPILE 1992

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第46回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ●ジヴラシア…………主人公。L14の忍者。悪・人間族。この物語の"俺"
- ●ガッシュ……………L15の戦士。中立・人間族。
- ●ザザ…………………L13の僧侶。悪・人間族。
- ●ディー………………L12の女魔術師。悪・エルフ。
- ●マイノス……………L12のロード。善・人間族。
- ●フレイ………………L13の盗賊。中立・ホビット。
- ●ハイランス…………L13の侍。中立・エルフ。
- ●ベイキ………………リルガミン王国の若き女王。
- ●アドリアン…………"森の彼方の国"ファールバルトの術者。
- ●リフラフ……………アドリアンの従者。
- ●バンパイアロード…伝説の不死王を名乗る吸血鬼。
- ●ル'ケブレス…………迷宮を支配する龍。"平衡の守護者"

Wizardry

前号までのあらすじ

標高差1000メートルにも及ぶ梯子山の垂壁登攀に成功しながらも、落石による転落で分断された冒険者一行。ジヴラシアとディーは転落のため第四層、残る四名は第五層よりそれぞれ侵入を開始することになる。

梯子山内部は何者かによって召喚された魔物たちが徘徊し、先行した捜索隊はほぼ壊滅状態にあった。この状況下、最上層に身を潜めるガッシュとボルフォフの二戦士であったが、負傷したボルフォフの容態は刻一刻と悪化していく。

突如として姿を消した謎の術者アドリアンに戸惑いつつも、転落したジヴラシアたちとの合流を信じて最上層を目指すマイノス、ザザそしてベイキ。が、彼らが迷宮内の異状を察知した矢先、背後より忍び寄った魔人にベイキが拉致される。バンパイアロードと名乗る怪人はザザとマイノスの反撃を躱し、転移の呪文を用いて女王を連れ去るのだった。

一方、黒竜の襲撃から逃走したジヴラシアとディーは、侍将の亡霊ミフネに憑かれた捜索隊のリーダー・ハイランスを正気に戻し、これと合流していた。さらに単独でガッシュたちの救援要請に向かっていたフレイとも遭遇し、ついに第四層からのルートで最上層に到達する。

わずかに生じた隙を衝き、出現する大気の巨人。回避しようのない一撃に首を折られ絶命するジヴラシア。しかしハイランス、フレイの奮戦とディーの身を賭した大変異により蘇生、手裏剣を用いた真空波で巨人を葬り去る。

幽界に身を置いたわずかな間に、ジヴラシアは様々な過去の光景を見ていた。そしてそれらの指し示す運命の刻は、もう間もない──。

〔第五十六章〕贋者

落とし穴の底で、魔人が吼えた。

妖気が急速に満ち、穴の縁から白く濁った冷気が溢れ出す。

その白い靄が、まるで爆発したかに噴き上がった。浮遊の魔力を回復したバンパイアロードが、凄まじい勢いで穴から飛び出したのだ。

人の頭ほどの高さで静止した魔人は、顎を仰け反らせた姿勢で大きく息をした。一際濁った冷たい呼気が、ゆらゆらと空中に漂い広がる。

惨澹たる姿であった。

落とし穴に仕掛けられた無数の刃が、魔人の全身を槍ぶすまに貫いていた。後頭部からその奇相にかけても数本が貫通し、出血のない不気味な傷跡を残している。

その傷が、瞬く間に再生していた。赤黒くぬめった傷口が微かに泡立ち、元通りの青白い肌を張って塞がっていく。

立ちこめる白い冷気は、この無数の傷口から漏れ出したものであった。

しかし、傷は再生しても、纏った衣はずたずたに切り裂かれたままである。原型を留めぬほどに裂け、穴を穿たれてぼろと化した黒衣が、その罠がどれだけ致命的なものであったのかを示していた。

天を仰いだ双眸が、紅く妖しく輝いた。

その瞳がゆっくりと下方に向けられ、浮遊した軀が錐を回すように向き直る。裂けたマントが黒い触手の如くにゆらりと広がった。

「貴様か」

憎悪を滾(たぎ)らせた邪眼が、一点を捉えて止まった。「邪魔立てしおったのは、貴様か──」

寒気を催す赤い眼光を、アドリアンは平然と受け止めていた。その美貌に何の表情も見せぬまま、リフラフを背後に従えて佇んでいる。

「吸い尽くしてくれるわ」

嗄れ声で呟き、吸血鬼はだらりと下げていた両腕を胸の前で交差させた。骨ばった指先から、血の赤に染まった爪が一斉に伸びる。

と、魔人は瞬時に動に転じた。

黒衣をはためかせ、矢の勢いで宙を滑り降りる。牙を剥き出した凶相がアドリアンへと肉薄した。

しかし、アドリアンは微動だにしなかった。

動けなかったのではない。

防御の姿勢すら取らず、呪文詠唱もせぬままである。まるで、そうする必要がないかのように身動きひとつしなかったのだ。

凶器と化した爪がアドリアンの胸に深々と突き立った。指を鉤状に曲げた右手の爪が、五本とも根元まで突き刺さっている。

「死ねい」

歪んだ喜悦の笑みを浮かべ、魔人は肉に埋まった爪に妖気を集中した。負の波動を注ぎ込み、それに相当する精気を吸引するエナジードレイン──この状況下で、妨げる術はもはやない。

爆発的な負のエネルギーが放出された。

人間ひとりの生体エネルギーなど一瞬に枯渇し、肉体を消失させるほどの絶対量である。それがアドリアンの体内に残らず注ぎ込まれたのだ。

しかし、アドリアンは消し飛ばなかった。

そして、魔人が味わう筈の温かい精気も、一滴たりとも流れ込んでは来なかった。

代わりに爪先から伝わってきたのは、送り込んだものよりも遙かに強い、不死の魔人すら凍えさせるような強烈な負の波動であった。

「ぬ!?」

反射的に引き抜こうとした爪は、アドリアンの胸と融合したかに動かなかった。奇相に狼狽の色が浮かぶ。

致命傷に等しい傷を負っているにもかかわらず、わずかにアドリアンの口元が笑みの形に吊り上がった。

それが合図であったのか、従者リフラフに奇怪な変化が顕れた。

貌全体に、ざわざわと剛毛が生え始めたのだ。それは瞬く間に彼の肌を覆い、もとより獣じみた容貌を本物のそれに近づけていく。

頭蓋骨さえも形を変え始めていた。骨を軋らせる音をあげてバランスが歪み、大きく開いた口の内部では、歯それ自体が鋭い牙へと変容していく。

「貴様らは──」

巨大な眼球をせわしなくリフラフとアドリアンに往復させ、バンパイアロードはもう一度爪を引き抜こうとした。と、リフラフの姿が視界から消える。

「がっ」

魔人が叫び、もんどりうって後退した。

爪が外れたのではなかった。

右腕の、肘から先がなくなっていた。電光石火に回り込んだリフラフの牙で、その部分を喰い千切られたのである。

切断された前腕は、まだ胸に刺さったままであった。

今度ははっきりと、アドリアンはその美貌に冷酷な微笑を湛えた。

残された腕の、噛り取られた痕までが霜に白く覆われていた。恐ろしいまでの冷気で瞬時に凍結したのだ。

それが、微塵に砕け散った。アドリアンの胸元から、元は魔人の腕であった

氷片が煌めきながら宙に舞う。

「貴様ら……人ではないな」

傷口を押さえ、魔人は数歩後退した。すでに浮いてはいなかった。爪から流入した負の波動に、浮遊の魔力はまたも消失させられていた。

その波動の影響か、右腕も一向に再生を開始しなかった。不死故に痛覚を消し去ることはできたが、痺れるような寒さが傷口にへばりついたまま持続している。

「くく……」

不意に魔人がくぐもった嗤いを漏らした。そして、落ち窪んだ眼窩からふたりの人ならぬ者を睨みつける。

「だとしても、何を畏れる必要がある？　我こそは不死の王。このバンパイアロードを滅ぼすことなど何者にもできぬわ」

半ば獣化したリフラフが唸った。が、無言を保つアドリアンに倣ってそれを牙の奥に噛み殺す。

「それにな」

にわかに冷静さを取り戻した魔人は、存在しない右腕を振り上げた。「彼奴らを先に行かせたところで、待っているのは死そのものよ。どれほど腕が立とうとも、あれは人間が太刀打ちできるものではない——」

その言葉を待っていたかのように、火口へと続く通路からとてつもない妖気が噴出した。

アドリアンの眉が、微かに動いた。

「かかか——」

魔人の狂気じみた哄笑が響いた。「越次元に手間取ったが、ようやくこちら側にやってきおった。これで彼奴らが破滅を阻止する可能性など万にひとつもなくなったわ」

「下衆め」

初めて、アドリアンが魔人に言葉を投げかけた。「悪魔と手を結んだばかりか、あの魔王を召喚するとは」

「ほう。あれが何であるか知っておるか」

裂け上がった唇の内側で、どす黒い舌がひらひらと躍った。「ならば諦めもつくであろうな。悪魔公（デーモンロード）が降臨した以上、我ひとりをここに足留めしたとて無駄なことよ」

「リフラフ」

魔人を見据えたまま、アドリアンは命じた。「女王を救え。ハースニールをガッシュの手に渡すのだ」

「そうはさせぬ」

左腕をかざし、魔人が行く手を阻もうとする。注意がリフラフに逸れた。

この一瞬に、アドリアンは一息に距離を詰めた。

相手としてはこの男のほうが、獣人より遙かに剣呑だと魔人は本能的に悟っていた。腕を喰い千切った獣人を見逃すのは癪であったが、アドリアンが迫ってきた以上こちらを迎え撃たなければならぬ。

「ゆけ」

その命令と同時に、リフラフは脱兎の如くに駆け出した。最短で突き進まねばならぬとでも言うように、幾つかの落とし穴を飛び越えて一直線にホールを駆け、傴僂（せむし）の獣人は通路に消えた。

「たかが獣人一匹加勢したところでどうにもならぬわ」

アドリアンとの距離を稼ぎながら、吸血鬼は魔性の速さで呪文を詠唱した。それを耳にする者に恐怖と絶望を与える灼熱と破壊の韻律——爆炎（ティルトウエイト）の詠唱。

アドリアンの姿が目映い閃光に飲み込まれた。

次の瞬間、超高熱の火炎地獄が衝撃波とともに撒き散らされる。爆心から円形に炎の壁が噴き上り、ドーム状の天蓋を赤々と照らし上げた。

閃光は一時的に目を眩ませるほど烈しいものだった。小型の太陽が創造されたかのように、全てを白と黒に染める圧倒的な光量——。

しかし、魔人の邪眼はその光景を捉えていた。

閃光が極限まで収縮し、数千度の熱量が迸った刹那、呪文を退呪（レジスト）することなく炎に包まれたアドリアンの姿を。

獣人を引き連れた人外の者であろうとも、爆炎（ティルトウェイト）を無効化できずに受けたとなればただではすまぬ。皮と肉は焼け爛（ただ）れ、血液は沸騰してその役目を果たさなくなる。高熱に眼球は弾け、鼻腔は焦げ、衝撃に鼓膜は破れる。生物であるのなら、五感全てを破壊されてなお戦えるとは考えられない。

そう。生命あるものならば——。

「かかっ、光栄に思え。虫けらに等しい貴様の命と引き換えに、この不死王の片腕を奪うことができたのだからな」

燃え上がるアドリアンを確かに見た吸血鬼は、己の勝利を信じて疑わなかった。仮にまだ息があったにせよ、全身を焙られてまともに動ける状態にない相手にとどめを刺すなどあまりにもたやすい。

火炎地獄が掻き消え、ホールを静寂が支配した。

魔人は目を細めた。さすがの邪眼も、急激な明度の低下に対応するには数秒を要する。

薄闇の中を、白い靄が漂っていた。

絶命したアドリアンから立ち上る煙だろう——魔人はそう思った。あの哀れな男は、類稀な美貌を見る影もなく焼き尽くされた屍と化したのだ、と。

その靄が煙ではなく、冷気だと気づいた瞬間に、魔人の右方に紅い光点が灯った。

佇む影の中で、射貫くような光を放つふたつの瞳。その影を中心に、冷気の靄が白く渦を巻いている。

「その名を口にするな」

影が声を発した。アドリアンのようでもあり、微妙に違うようにも聴こえる深みある響き——。

「畏れの価値を知らぬ者にその名は相応しからぬ。かつて私がそうであったようにな」

「何奴——」

叫び、魔人は左の掌に光を灯した。魔法の光輝が靄を裂き、蟠（わだかま）る闇をホールの隅に追い払う。

そこに、アドリアンがいた。

いや、アドリアンではない。先刻までとは違う人物がそこにいた。

燃え立つような金髪と、磨き抜いた宝玉の如き肌。理想の美を体現した、一点の非も打ちようのない完璧なる容貌。それはまさしくアドリアンその人のものである。

しかし違うのだ。炎に包まれるまでの彼も確かに美しかった。だが、今ここ

にいるアドリアンと比べれば薄皮を張り付けた固茹で卵のようなものだった。

その薄皮とは、生者の仮装だったのかも知れぬ。

ダークブラウンの瞳は、今や鮮やかな紅色に変じていた。血の色を移した唇からは、犬歯と呼ぶにはあまりにも突出した牙が覗いていた。

不死者にしか備わらぬ不変の美。炎の中で再生する不死鳥さながらに、アドリアンは劫火に焼かれて生命の衣を脱ぎ捨てたのだった。

「貴様――吸血鬼だったか」

魔人は驚愕と、やがて得心の入った表情を浮かべた。「ならば驚くには値せぬわ。不死の者なら精気が吸えぬのも道理」

吸血鬼たち――そう呼ぶには、ふたりの不死者はあまりにも極端な対照をなしていた。

片や醜悪な奇相に裂けた黒衣を纏う魔人。対するは玲瓏たる容姿に、炎に焙られてさえ些かの損傷もない藍色の衣を身に着けたアドリアン。それはあたかも乞食と王侯を摸したかの如き姿であった。

魔人が、にたりと嗤った。

「ならば王たる我が力は知っていよう。いかな理由で彼奴らに手を貸すのかは知らぬが、おとなしく降伏するが身のためぞ」

「力か――」

アドリアンの瞳が細められた。露出が絞られただけ、紅い眼光は強まったように見える。

「それは、この力のことを言っているのか？」

最後の発音の形に開かれた唇から、真っ青な気体が一瞬に噴き出した。それはまるでガス状の蛇のように宙を這い、見る間に魔人の左腕を包み込んだ。

「ぐがっ」

その刹那、魔人は爪を自らの喉に突き立て、上顎部までを刺し貫いていた。無論、己の意志ではない。左腕が勝手に動いたのだ。

信じられぬという目で、魔人はアドリアンを見た。

「貴様が言うのは、不死者を自在に操るこの力のことか？」

その言葉に合わせて、引き抜かれた爪は魔人の胸を裂いた。この左腕は今や魔人のものではなく、アドリアンの意のままに操られる道具と化していた。

「まさか貴様、本物の――？」

「降伏するか？　生憎だが私は容赦するつもりはない」

全てを凍り付かせるような、厳烈なる眼光が煌めいた。「我が名を――不死王を騙る者は、たとえ地の果てに逃れようと必ず滅殺する。貴様に死を与えるために私は来たのだ」

魔人――贋不死王の全身に恐怖が疾った。不死怪物に絶対の統治者として君臨する死都ファールヴァルトの不死王――この男が本当にその吸血鬼であるのなら、遙かに強大な古代魔法で創り出されたその怪物に同じ不死者の身では適う筈がないのだ。真の不死身性を授かった自分に、死に縛られた者が決して勝てはしないように。

だが、魔人は一転して下衆な嗤いを浮かべた。

「それでどうするのだ、古代の遺物よ。真に不死王と畏れられてきたのが貴様であったとて、我が不死性には何の変わりもないわ。どのように滅殺するというのだ？　この身は貴様と同じく、幾度消滅しようと必ず復活するのだぞ」

「その力、どこで身につけたのかは知らぬ」

醜い開き直りに、アドリアンは微かな嫌悪を見せた。「だが、貴様の知らぬこともまたある」

不死王は両腕をゆっくりと持ち上げた。それに呼応して、彼を始点とし、終点とする床面の円が淡く光った。

それは、贋者を中心に捕えた呪法結界であった。爆炎の光で目を眩ませたあの数秒に、アドリアンは魔人の周囲にこれを描いていたのである。

円は息づくように不定期に明滅し、紫の複雑な紋様を立体的に浮かび上がらせた。それは超古代の文字で一続きに綴られた呪文の言葉であった。

「私はな、死ぬことができるのだ」

低い詠唱の合間に、いつしか身動きの自由さえ奪われてもがく魔人にアドリアンは言った。

「ある偉大な魔導師が見つけ出した、不死の術を解き崩していくこの呪法によってな。これは永劫に存在し続けなければならぬ業苦から、私を開放するために編み出された秘術なのだ」

魔人の皮膚が細かく波打っているように見えた。そこから少しずつ、しかし加速的に細胞が分解され、霧散していく。不死の術で繋ぎ止められた物体が、その魔力の消失に伴って崩壊を始めているのだ。

すでに皮膚のほとんどを失い、筋を剥き出しにした奇相に畏れの表情が浮かび上がった。何か叫ぼうとするが、高速で振動する結界内の大気はそれを掻き消してしまう。

死にたくない――魔人の喉はそう動いたように見えた。

「貴様は幸せだぞ。最期に畏れを知ったのだからな」

言って、アドリアンは掌を胸の前に組んだ。

それで、呪法は終局を迎えた。

骨までも分解された魔人の躰は、もはや背骨と内臓、脳の一部が残るのみであった。それらが一息に、蒸発するように薄れて消滅した。

結界の明滅が遅くなり、やがて紫の光は地底に沈み込んでいった。

「見ていたか」

振り返らず、アドリアンは背後に声を投げた。

「ええ」

ホールの入口にザザがいた。「やはりあなただったのですね」

しかし、ザザに驚きはなかった。

アドリアンがバンパイアロードであったこと――それは至極当然であったようにザザには思えた。遠い記憶、自分のものではあり得ない記憶の中で、ザザは確かにこの姿を見ていたのだ。

「急がねばならん。ジヴラシアたちはとてつもない悪魔と戦っている。不死者である私が信用できるか？」

「信じましたよ。御先祖の時代、ワードナの迷宮でね」

振り返る不死王の貌に、わずかの間懐かしげな表情が浮かんだ。

「覚えていたか。永く生きるのも悪くないな」

「行きましょう」

ザザは走り出した。「その悪魔を撃退できたとしても、恐らくは――」

続く言葉に、アドリアンの瞳が微かに見開かれた。

（つづく）

FREE TALK remix

DESK TOP

去年の3月で学生を卒業しちゃったし、今月で21歳になるし……。お年玉なんて、もらえるうちが華よ。(サリー)
故あって祝えない正月なので何だか単にヌルイ時空が流れてダルイ。退屈なので感電してみる。やめろ。(アサノ)

READER'S FREE TALK

拝啓。新年明けましておめでとうございます。日頃は何かとお世話になり、厚くお礼申し上げます。
さて、この葉書は11月に書いておりますが、掲載時期を考え、このような文体となりました。真に失礼な事この上ないと存じております。末筆ながら編集部をはじめ、皆様のご多幸をお祈りします。 敬具
(千葉県 技術神DK 17歳)

あんたねらったね。でも一番のりだったから許してあげる♥ よい年でありますように。 ㋚

ドラゴンクエストVの大魔王より、橋本の母ちゃんの方が迫力があった。
(北海道 二十世紀少年読本)

他にもいるぞ、うちの母ちゃんとか向かい側に座ってる㋟のつく女子とか。ところで「橋本」って誰。 ㋐

第1回バレンタインC(GIII)予想
1ハルク編集長 ○
2忍者根本 △
3ヨダチン
4モトミー

←山形県・加藤
㋚遠くからの足音。近づいてくる足音。迫る恐怖。ぎゅわおえぇぇぇ〜!! あたしゃ心臓悪いんだからさぁ

5アサノッテヒト
6ベニマツ ◉
7テヅカセンセー ▲○
8ナンダカフジムラ

要するに誰が一番チョコをもらうかなのだ。ホワイトデーにはクッキーあげるから、誰か俺にもチョコちょーだいな♥
(東京都 桜花騎士隊)

今年もギリギリギリチョコの季節がやってくるのね。結果は4月号で!! おっ楽しみにィ〜〜!! ㋚

浅野さん、結婚おめでとう。相手はチケット2枚のテクで成功した人ですか?
(アメリカ とらのすけ)

まだやるか!! 文通コーナーだ!!

★FF、DQ、サガ、へべれけetc.が大好きな! 性別年齢問いません。62円切手同封で!! 写真も送ってくれるとうれしいなっ♥
〒578 大阪府東大阪市鴻池2129-3
安藤方 なめこ

★天外II、DQ、FF他好きな方、お友達しましょう! 絵描けて本一緒に作ってくれる方大歓迎。ゲームの話いっぱいしてくれる人がいーな♥男女みんな寄っといでー
〒263 千葉市稲毛区園生町489-1
金子方「カブキいかすぜ!」係

★ゲーム大好きな人なら男女年齢問いません。同年代、近場ならなお可。僕は〝一応〟県立高校の2年生。江ノ島・湘南海岸から徒歩20分に住むゲームとF1大好き男です。お手紙下さい。
〒251 藤沢市片瀬2-13-5
金子方 おぶちます・ナッシュ

★文通・イラスト交換して下さる方いませんか? スクウェア関係がおおむね好きだ! って人いいな♥
〒969-04福島県岩瀬郡鏡石町鏡田
字牛池269 高橋享子

このコーナーによる文通が原因でトラブッてしまっても、編集部では一切の責任を負いません。各自充分注意すること。警戒せよ。㋐

その通りだ。あれは今を去る事2年半前…。しかしこれで2度とファンレターとか来ないよね。アハハ…。 ㋐

皆さん、機会があったら一度、電気グルーヴの「スネークフィンガー」という曲を聴いてみてください。某公認カップルの有りのままが歌詞になってますよ(笑)。
(東京都 JILL)

オーゲー。「ヘビの指」だね。 ㋚

え? そんな曲だったっけ?(元宮)

喋る猫はみかん
喋る犬はりんご(新・鬼ヶ島'87)
(愛知県 C−FRP)

え? 何それ。猫がしゃべんの? ㋚

英語をしゃべる猫型犬はゴールデンデリシャス&グレープフルーツ。 ㋐

樋口可南子のまんげきょう
(ウィザードリィV 16歳)

あ、大沢洋介だ。 ㋚

北海道レポートその①
釧路の和商市場の海産物が豊富だが、アーケード版『ストII』が置いてあるのには驚いた。地元の子供らはなんのためらいもなくプレイしていたし。『ストII』の進出力はすごいと思った。
(東京都 中谷文吉 25歳)

今、北海道にいるんだぁ。気をつけて日本一周を!! ㋚

最近のサリーはつめたい。
(茨城県 劉備 13歳)

ホラ、サリーつゆきっていうじゃない。え? つまんない? ㋚

編集者の人で、筋肉少女帯サイン入りCD(Theスーパーファ○コンで当たった)と、春麗のパンチキックを交換しませんか? 新品または中古でもきれいなやつでお願いします。なんなら裏ビデオ3本(日本人1本、外人2本)つけます。お願いします。ハガキで連絡して下さい。
(千葉県 松下吉伴 16歳)

交換してやってもいいが春麗の裏には本田を描いといてあげよう。『超兄貴』の㋭人形もつけておく。よろしく。 ㋐

←栃木県・松崎みい 15さい
㋚はい、どうもあけましておめでとう。松崎みいちゃんには、49ページの絵をあげるわ。礼なんて結構よ。結構

サリーの頸動脈まであと1㎜

ご機嫌よう。皆様、年が明けましたね。今年も頸動脈をどうぞごひいきに。

サリーさんは、イライラ解消には何がいいと思いますか?
(千葉県 あねごなあやの)

夜ぶっ通しでクラブはしご。ドラッグ、SE……親見てんだから

口笛はなぜ遠くまで聞こえるの
(東京都 桜花騎士八千)

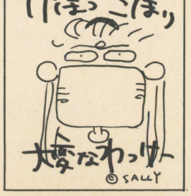
じいさんとアルムのもみの木に聞いてよ。こればっかりはさぁ

私の周りには、好みのコがいない。更に趣味の合うヤツもいない。サリーはいる? いなそーだけど。
(東京都 柴川雅)

ふふふふん。ひみつでちゅー

編集長とサリーさんでは、どっちが足が速いのですか?
(北海道 二十紀少年読本)

走る暇はないので、編集部内でアンケート。8:1でサリーの勝ち!! 実験質問も待っちょるで



←病気人間サリーつゆきだーずーげーでー。今年の風邪はひどい。ノドはやられるし、だるくなるし。年明けたのに、なにやってんだろう

●おたよりを大募集してるわよん。アンケートハガキの裏に書くより、当コーナーにおハガキをちょーだい。イラストもOK。カラーよりもモノクロの方がいいわね。……というところで、〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER/「FREE TALK remix」係まで。横イラストでもOKね。

MAKER'S FREE TALK

まぁまぁ君達、ウィザードリィ友の……あ、違った。ゴメンね、根本さん。メーカーズフリートークでっせ。
今年トップのお題目。
『'92年僕の会社、私の会社
よかった事ベスト３』
トップは!?

あけましておめでとう／　いやぁ寒いねぇ。こたつの中は天国だろ？　あ、こらっミカンの汁をたらすんじゃない／……という訳でベスト3いってみよう／
3位　冬のボーナス、バブル崩壊の影響なし!!（現物支給で自社ソフト10本とか言われたら……）
2位　祝!!『46億年物語』発売（理由は私がアシスタントプロベューサーだから）
1位　総務坂本、競馬で10万儲ける!!
（エニックス　藤本）

社長からアルバイト君までアンケートを実施した結果……
3位　オフィスがすんげー綺麗、かつ広くて豪華になった
2位　第１弾ソフトがつつがなく（一部嘘）発売された
そして堂々の第１位!!
1位　会社が設立された!!
少数意見では、●英語が飛び交っているので異国の地にいるよーだ●定職につけた●英語力の必要性を痛感したまぁ、こんなところでせうか。
（E.A.ビクター　谷本）

ども、メサイヤの菊池です。
3位　うるし原智志先生に重装機兵ヴァルケンの魅力的なイラストを、４枚描いていただいた。
2位　メサイヤの男のゲーム〝超兄貴〞がはれて発売!!　ダ・ダ・ダ・ダ・ダーイナマーイト♪セ・セ・セ・セ・セクシー♪
1位　HIPPON SUPER／につゆきさんが入ったこと（理由はつゆきさんにだけ後で教えたげる）
（メサイヤ　菊池）

あいやー、こまたあるねー。

よかったこと!!
1位　めでたいと言えば「結婚」。今年はレーザーソフトだけで、５人の野郎共が片付きました!!　さあて次は誰!?　以上１つだけでーす。
（レーザーソフト／RIOT　大学）

こんにちは。早速フリートーク!!
3位　「広報係」ついに念願の個室!!（でも冷暖房きかず……。とほほ）
2位　開発研修in東京ディズニーランド（我が社は「社員旅行」なし）
1位　結婚大ラッシュ!!　営業・開発ともども、今年はヴィンテージ・イヤー。社内で育くんできたカップルから国際結婚まで愛のかたちも様々♥　……無条件で１位!!
（SNK　綿串）

結婚ネタも多いようで。あこがれちゃうよォ〜〜!!

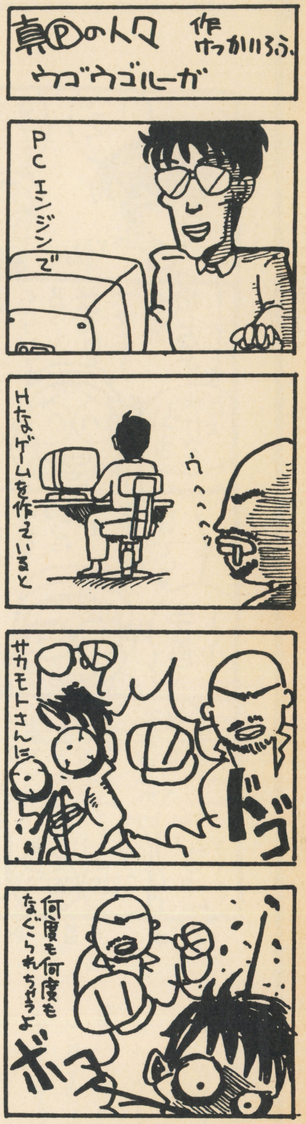
よかったことベスト３発表!!
3位　仕事がミーハーになった
2位　たくさんのファンレターが届いた!!　（第１弾スタートリング・オデッセイに全国から続々と!!）
1位　会社設立!!（平成4年4月3日）ゲーム業界に進出……という事は、昼間堂々と会社でゲームができる……という事は家でゲームをやっていて文句を言われても「仕事だ」で済む♥
（Ray Force　山田哲也）

BPSスーパー92年物語＋ボンブリス
3位　本社移転でスペースゆったり全開でGO
2位　女子社員増加
1位　高取JC10万円村田婚約テト２オッケーヨッシーがんばれ泉も婚約(めでたい事を並べてみました)
番外　松方バイト９年を経て今春正式入社　……ははは。
（BPS　松方）

面白いまんが付きだったんだけど……。今度原画を郵送して下さあい。

ウルフチーム '92年ベスト３
3位　メッカ原宿での『サンダーストーム』のゲーム大会・ジオポリスでの『タイムギャル』のゲーム大会が共に盛りあがった!!　うれP
2位　ジュリアナTOKYOのイベントで飯島愛ちゃんに会えた!!
1位　HIPPON SUPER／　でウルフジャックが連載されたいよーん
（ウルフ・チーム　スワン白鳥）

どうでした？　各メーカーさんの'92年。他にもナグザット・木村さん、ポリドール・堀尾さん、ソフィックス・ぴらいさん、I・G・S・少年Iさん、ココナッツジャパン・栗原さん、CSK総合研究所・宮本さん、コンパイル・中市さん、今年も良い年でありますように。



兄貴の伝言板

やぁ、みんな。２か月ぶりだな。今月は『超兄貴の世界』を紹介しよう。

♥三人目の男♥

義兄弟アドン、サムソンにはもう１人の義兄弟〝バラン〞がいる。バランが何故ボ帝ビルとの戦い(後に３日間戦争と呼ばれる）に参戦しなかったのか？　バランは３人の長男、つまり１番上の兄貴である。彼が死んでしまっては、桜園※注で誓った国再興の目的が果たせない。アドンとサムソンは彼を説得した。「お願いだ兄貴、涙をのんでここで辛抱してくれ」バランは答えた。「わかった、お前達。イダテン様を兄貴だと思って、活躍してこい。そして今度のボディビルコンテストは俺達が優勝しようじゃないか」

※注　桜園の誓い
穏やかな春の夕暮れ、桜の花びらが舞い散る桜園で３人は義兄弟の契りを結んだ。長男はバラン、次男がアドン、そして三男がサムソンである。バランはかつてあった地上界の王国〝なかよし〞の王家の血筋を引いており、再興を果たさんと３人は酒を酌み交わし誓ったのであった……。　（続）

何でも質問888番

Q.1特にPCエンジンにかかわっているメーカーの皆さんへ。最近のCD−ROM²の発表はスゴイものがありますが、Huカードの方は実際売れてるのでしょうか？
またHuカードのメリットもあれば教えてください。
（山形県　菅原久　21歳）

Q.2ゲームの価格は、一体どの様にして、何を基準に決めるのだろう？　僕はずっと容量に比例しているのだと思っていたが、違うようなので……。それと、なぜCD−ROMのソフトはROMカートリッジより価格が安いのでしょうか？
（マサチューセッツ州とらのすけ）

Q.3「ロードブラスターFX」でプレイヤーが乗っている車は何ですか？　多分、アメ車のトランザムだと思うのですが……。
（静岡県　おりおフィアット）

以上３つの質問が届きました。どもども。しか——し、今回紙面が足りまっしぇ〜〜ん。ゴメンゴ。
来月まとめてドドーンとお答えしちゃうんで許してちょ。
お約束サリーでんがなまんがなでした。

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第26回

「アジアがおれを呼んでいる。」

突然なのだが、この連載もあと3回ということになりました。

外国へ長期旅行に行くことにしたんだよね。最低半年。でも今の気分からすると2〜3年はむこうに行ってるんじゃないか、なんて思うんで、思いきって仕事を全部やめちゃおう。と、まるで勤めて2年3ヶ月のOLが思うようなことをやっちゃうわけですよ。

まあ、ひとりで、だだっ広い部屋にいてクソ高い家賃をはらい続けるのもバカらしいし、アスキーさんで単行本も出してくれるっていうしィ、そんなら、単行本の売り上げ全部にぎって、金がつきるまで遊んで来ちゃおう。そういう計画ですね。あ、計画なんてたいそうなもんじゃないね。夏休みの計画表よりズボラです。

最初にタイへ行こう。なんとなくそれくらいは決めましたぜ。タイは好きなのよ。4年前に行った時はパックツアーなので1週間くらいしかいられなかったけど、今度は時間の制約がないから、強い円にものを言わして、ブイブイ遊んじゃう。土建屋のオヤジのツアーみたいなもんですね。

そして、やっぱりインドでしょー。面白いらしいよね、行った人の話では。もうウンコだって手でふいちゃうふいちゃう。

それから、今大穴で面白いと言われているのがヴェトナム。ウに点点つけてヴって言っちゃうのが通でしょ。英語で発音するとヴィエトナムらしいね。ホッホッホッ。英語もしゃべれんくせに、そーゆーことは知ってんのよ。

ま、その辺のアジアをぐりぐり周って、ヨーロッパに入って、最後にイギリスでウインブルドンを見る。

ざっとそんなとこでしょーか。カンペキでしょ計画は（笑）。

いっしょにテニスをやってる人で、インドの大先輩がいる。

インドに長期滞在した人っていうと、たいてい社会復帰できないのね。リズムというか生活サイクルがまるで違ってるらしいから。インドでボーっとしてた後、日本の目がまわるような仕事をやると、こんな人間ばなれした生活なんてできるわけがない！　とあばれ出して、原宿の道ばたでアクセサリー売っちゃう。

その人はインドに4〜5年いた後、アメリカで3年くらして、リハビリをしたらしい。アメリカに行くまでは英語なんてまるっきり話せなかった人で、アジアでは英語はいらない。と豪語している。

この人がアメリカで暮らし始めた話がけっこう笑える。最初は食事に困ったらしい。何を言っても通じないし、相手が何言ってんのかもわからない。しかたがないので勝手知ったるハンバーガー屋のマニュアルお姉ちゃん相手にハンバーガーばっかり注文していた。ところがハンバーガーでさえ、最初は通じないらしい。ある時、となりにいたオッサンが注文した声が「ハンバルガル」と聞こえた。そうか、Rはルと発音するのか。そう声に出してみたら、見事にハンバーガーが出てきた。これは面白い。言葉というものは通じはじめるとやたら楽しい。

食事も自分で作ってみよう。とスーパーマーケット（スッパラマルケットと発音したら、場所を教えてくれた）に行った。

ジャガイモとトマトとタマゴを買おうと思ったが。やたら広くて、場所がわからない。店員をつかまえて聞いてみた。

「アイ　ウオント　ポテト」

「？」

通じない。うーむなぜだろう。そうだたしかポテトは「ポティトゥ」と発音するんだった。

「アイ　ウオント　ポティトゥ」

店員は、OKというサインを出してポテトを持ってきてくれた。おうすばらしい。次はトマトだ。

「アイ・ウオント　トメイトゥ」

これも通じた。よしよし。顔に勝利の笑みが浮かぶ。最後はタマゴだ。

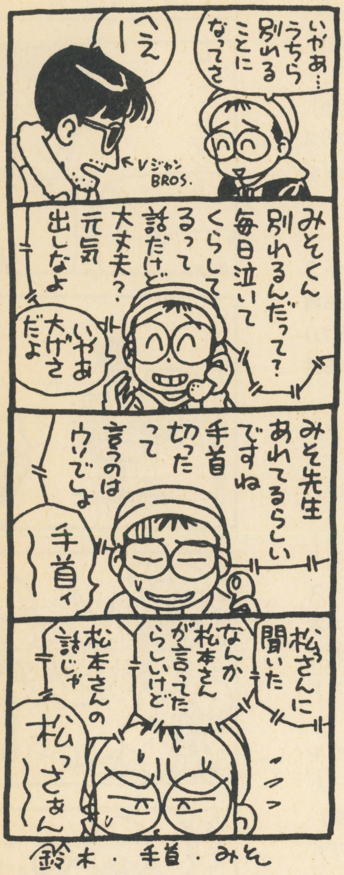
「アイ　ウオント　タメィゴゥ」

◆　◆

ま、こーゆー風に、変わった話がいくらでも出てくる。それが旅行なのである。

この人は今では英語ペラペラで、会社でバリバリやっている。

アメリカも捨てがたいなあ、なんつっても英語が話せるようになるもんな。でも今回はアジアを攻めることにする。それで帰ってきたら旅行記をマンガで描いて、その金を持ってアメリカだ！　どんどん夢はふくらんで行くのだが、もし数年後、髪をレゲエにして、眼がねだけは見覚えのあるつり目の兄ちゃんが、道ばたでアクセサリーを売っていたら、ひとつ買ってやってくださいね。



●ついに1ページ化決定!! もう2、3回待ってくれたまえ。「好きなゲーム音楽ベスト10」もひき続き募集中。「テクノの部屋」係まで。

ゲーム音楽概論 イシノ・アサノの「テクノの部屋」……………………デモテイク①

ついに、新装(仮)開店!?

アサノ ええと、お便りがきています。……なになに、「くだらないお喋りばかりしてないで、**ちゃんとゲーム音楽のことをやってください**」。ちょっと、こんなこと言ってますよ。

イシノ いや、おっしゃる通りです。ごめんなさい。まあ、いろいろと事情もありまして、当初〝予告編〟は3回終了予定だったんですが。あまり引いてもアレなんで、とりあえず、今度は〝デモテイク〟と銘打って見切り発車することにしました(笑)。

アサノ 〝デモ〟だから、本文は相変わらずのトークセッション(笑)。

イシノ もうしばらくの辛抱です。……というわけで、まずは歴史から追っていくことにしましょう。

アサノ 歴史といっても、単にタイトルを追うだけではない、でしょ?

イシノ はい。**思想史**というか、**ゲーム音楽という概念の変化を追ってみたい**わけです。その中から、ゲーム音楽の機能とか、理想とか、未来とかが見えてくるのではないかと。

アサノ 最初は、**ビープ音**ですか?

イシノ そうねえ。でも、パソコン自体がまともな音源を積むようになったのはずいぶん後だから。うん、むしろ**アーケード**でしょう。

アサノ 『スペースインベーダー』は、言うまでもなく、ゲーム音楽にとっても一大転機だったわけだけど、それ以前となると……。

イシノ ほとんど同時期だけど、**風船割り**、『サーカス』だっけ? あれが先で、しかも重要でしょう。

アサノ はいはいはい。あのYMOのファーストにも使われた。

イシノ そう、ミスした時に流れる「葬送行進曲」のワンフレーズ。

アサノ さらに前となると、テニスとかブロック崩しですからね。**効果音はあるけど、音楽はない。**

イシノ でも、ゲーム効果音の本質ってその時点で成立してるよね。映像だけではピンとこない「打撃の実感」は、あの、ポン、ピンという音で演出されていた。**アクションゲームで一番大切な「身体感」の、基礎にして本質の一部なんじゃないかな。**

アサノ それが『サーカス』では、音源もよくなったのかな……感覚だけじゃなく、具体的な音になった。

イシノ 風船割りのゲームで、風船が割れる音がする(笑)。当たり前だけど、当時は画期的だった。はず。

アサノ しかも「葬送行進曲」でしょ? あれは、電子音のメロディーがゲームに取り込まれた最初の例かも知れません。オープニング曲とかじゃなく、ゲームの一部として。

イシノ なんだかむやみにおかしかったもんね、あれ。「死んだ」から「葬送行進曲」というブラックな面白さも確かにあるんだけど、「ミスしたよ」という合図として、お馴染みのメロディーが流れる。新しい記号が生まれた瞬間かも知れない。

↑現在でもCDが入手可能のYMOの真の1st。ALCA-286 ¥2500(税込)

←『サーカスのテーマ』他、TVゲームの効果音を音楽としてとらえた曲がある。

●イシノ……DAISY CHAINSAWを最前列で見てきた。体臭が嗅げた。 アサノ……半年遅れでライバッハの新譜を聴く。やはり音色で聴ける曲はよい。よいなあ。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第81回●「強い女」by長谷川並一(ホラーコラムニスト)

〝人並み〟はずれた強い意志

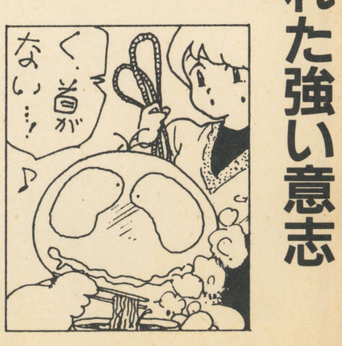
「なんだ、あんたか」ドアをあけた清美は、さっさとキッチンにひっこんだ。圭一があとを追う。「話し合いはなしよ。結婚するか、この子と」清美は自分の腹を軽くたたいた。「あたしのふたり分、たーっぷり生活費出すか」テーブルについた女の前で、即席ラーメンの丼が湯気を立てている。

圭一が口を開こうとすると、清美が箸をつきつけてきた。「あたしはこれ食べるの。邪魔しないで」とりつくしまもない。一度決めたら、ぜったいあとにはひかない女。食べ終わるまで、おれのこと見向きもしないだろう。どす黒い怒りが渦巻く。即席ラーメンなんか食いやがって、なんて下品な女だ。シンクは汚れた食器だらけ、部屋には洗濯ものが散らかっている。こんなだらしない女にひっかかるとは。

たった一回だけだったんだ。それが妊娠? ほんとにおれの子か? まだ学生なのに、結婚なんて親が許すはずない。それに、いくら病院経営してるからって、あの親父が金出してくれるわけない。このままじゃ、おれは破滅だ。かたわらに立ちつくした圭一は、ラーメンをすする清美の横顔をにらみつけた。女の鼻の頭に、ぷつりと浮かんだ汗の玉。発作的に男は、床に落ちた洗濯ロープに手を伸ばした。

あくる朝、大家が清美の部屋を訪れた。滞納している家賃のとりたてだ。ドアに鍵はかかっていない。「――さん?」ドアから顔をつっこんだ大家はキッチンに目をやった。絶叫に近所の住人が集まり、警察に通報が入った。

「こりゃ、ひでえ」所轄の刑事が死体のそばにかがみこんだ。椅子の背にのけぞった女。その首には何重にも巻かれたロープが食いこみ、眼球は飛びだし、舌は突きでている。口のはしに、ラーメンの麺が一本へばりついていた。死体の前のテーブルには、食べかけの丼。スープは冷めて白く脂が浮いている。「最後まで食わせてやりゃあよかったのに、なあ」刑事は肩越しに容疑者へ顔を向けた。若い男は発見されたときから放心状態のまま、床にへたりこんでいる。



「よっぽど恨みがあったんですかね、何度も何度も締めてますよ。首のまわりがボロボロだ」鑑識のひとりがつぶやいた。そのときはじめて、若い男がピクッと体を震わせた。「邪魔しちゃいけなかったんだ」しゃがれ声が男の口から洩れた。刑事は男の前にしゃがみ、うつろな目をのぞきこんだ。「ま、署のほうでゆっくり事情を」ひっ、と息を呑む声、いっせいにあとずさる気配。刑事はあわてて振り向いた。

女がテーブルに身を起こしている。ラーメンをすする音だけが、凍りついた部屋に響く。丼が空になった。ゲップひとつして、女はまた椅子の背にのけぞった。そして、じっと動かなくなった。「途中で邪魔しちゃいけなかったんだ。何回締めたって……」若い男がぼそぼそ言った。「一度決めたことは、ぜったいやり通す女なんだから」

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「無限連鎖の時の神」篇

by健部伸明

未来は、過去からの遺産によって支えられている

モンスターにしろ神にしろ、世界じゅうにその伝承が広がるためには、一定の条件がいる。

まず第一に、生命力が強いこと。人間は抹消神経が発達しすぎたおかげで、ちょっとした刺激で、すぐショック死してしまう。それにくらべて、たいがいの野生動物はしぶとい。斬られても打たれてもかなりの血を流しても、急所をつぶさないかぎり立ち上がってくる。それに、人間のようにちゃんとした薬を使えるわけではないのに、ケガや病気を自分自身の力だけで治す。

第二の条件は、牙や爪や毒などのように、見るからに強そうな武器を持っていることである。力とはすなわち崇拝すべきものであり、古代においては破壊力こそがもっとも大きな力であった。獣形の神にかぎらず、神と名がつくもので〝魔法の武器〟を持っていないものは少ない。少なくとも主神クラスでは、武器を持たないのはキリスト教やイスラム教ぐらいではなかろうか？

そして第三の条件は、どこにでも生息していることである。もし仮にオパビニアというとてつもなく恐ろしげな生き物がいたとしても、それがごく限定的な地域にしか住んでいなければ、ほかの場所には伝わらない。

しかし狼や熊のように、地球上のいろんなところに住んでいる生き物ならば、相互に伝承が行き来する。

なかでも〝蛇〟のたぐいは、極寒の地を除いて地球上のどこにでもいる。砂漠ですら、彼らの棲息の邪魔にはならない。

ボクは、以前から〝地球神話〟に関する話を、何度かしてきた。〝地球神話〟の基点は、一万二千年前の、最後の氷河期の終末にある（むろん、これはボクの個人的な結論で、民族学上の常識ではない。念のため）。当時、太陽の活動は今の千倍だったという。氷河は溶け、海水面は上昇し、それによって数々の洪水伝説が生まれた。気温は高く、現在の冷帯にあたる部分が、もっとも過ごしやすかったという。

ボクの郷里は津軽なのだが、象の骨が出土する。天下の異書『東日流外三郡誌／つがるそとさんぐんし』によれば、縄文期には、日本でも津軽地方が気候的に一番過ごしやすかったらしい。だからということもあって、日本文化の中心のひとつと、なりえたのであろう。縄文末期に日本の東半分を風靡し、遠くは瀬戸内にまで勢力を伸ばしたこのトレンドは、〝亀ヶ岡文化〟と呼ばれている。出土品の中では、宇宙人みたいなフォルムの〝遮光器式土偶〟が有名だ。

津軽が過ごしやすいと言われているくらいだから、それより南の地方は亜熱帯から熱帯だったに違いない。しかも日本はモンスーン気候帯であり、雨が多い。東南アジアもまっつぁおの、一大ジャングル地帯であった。

ジャングルはすなわち蛇の天国。太古のハンターたちによって、ハブやマムシなどの毒蛇が崇めたてまつられていたとしても、なんの不思議もない。

日本だけではなく、東洋の多くの場所はジャングルであった。インドや中国の江南地方、東南アジアなどでは、蛇とは日常茶飯事的に遭遇できた。

かくて東洋では、蛇やそれの昇華した姿である龍のたぐいが神とされる。中国では、古来天子は龍の転じたものであるとされた。日本でも、城の天守閣にはシャチホコを飾る。インドや東南アジアは、ナーガの原産地である。

おもしろいことに、蛇が多かった地方には、後に稲作が広がっている。東洋というものを、米と蛇との二つの視点で切ってみたら、何か奇妙な真実を探り出せそうな気もする。

熱くもなく蛇もそれほど多くなく米も食べないコーカソイドの領域では、ドラゴンは神ではなく悪者にされていたことでもあるし……。

西洋が龍蛇に価値を見いだすのは、魔術思想が広まってからである。魔術は中東とエジプトの二つの根源をもつとされているが、どちらにせよオリエントのものであり、広い意味で東洋に属するものである。

西洋魔術の守護神の名は〝ヘルメス＝トート＝メルクリウス＝トリスメギストス〟。ギリシア、エジプト、ローマのおのおの智恵の神の名前を集めたものだが、彼は二匹の蛇をまとわりつかせた杖を持っている。

なぜ蛇なのか？ 意外に思われる方もいるかもしれないが、蛇とは智恵の象徴なのである。

たとえば、エデンでは蛇がアダムとイブに智恵を授けている。インドでは、大乗仏教をもたらしたのはナーガの化身であった。ブードゥーの主神ダンバーラや、新大陸のケツァルコアトルなどは、まさしく全智であった。

魔術の杖の二匹の蛇は、互いにからみあって無限の印（∞）をかたちづくっている。これはメビウスの輪であり、輪廻転生をもたらす永劫回帰の〝時の輪〟でもある。ここからすべてのものが生まれ、すべてのものがそこへ返っていく。中国においては女禍と伏義という名の陰陽の蛇が、この世のすべてを造っている。ブードゥーでは地の蛇ダンバーラが虹の蛇をめとして、すべてを生んだ。

中世の錬金術では、この二匹の蛇を一匹でまとめてあらわしてしまった。これこそ自分の尾を呑みこむ〝時の蛇〟ウロボロスである。オーストラリアの虹の蛇ユルングである。ゾロアスター教の時の神ズルヴァンも、魔術の杖を持っている。

無限かつ夢幻の力。蛇はすべての母であった。そして宇宙とは、〝時の蛇〟に抱かれた、一個の卵にすぎないのかもしれない。

イラスト／田中 光

DIAL FAN CLUB

0990-318-496

(発信地/東京都目黒区)

この番組は、アニメ・ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね！ただし肖像権・著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このダイヤルQ2サービスは御利用になれない地域がありますので御了承下さい。

コンピューター・ゲーム

ア　行　（番組ガイド　041♯　）	529♯　銀河英雄伝説	547♯　スーパーマリオ(ランド、ワールド、Dr)	573♯　ドラゴンクエスト(I～V)★	339♯　マリオペイント
501♯　R-TIPE	307♯　キン肉マン	319♯　スーパーマリオカート	331♯　ドラゴンナイト(I,II)	607♯　MOTHER(I,II)★
502♯　アクスレイ	308♯　クイズ　カプコンワールド	546♯　スーパーファミスタ★	574♯　ドラゴンボールZ(I～III)	610♯　女神転生(真)
301♯　アドバンスド大戦略	309♯　グラディウス(I～II)	320♯　スーパーフォーメーションサッカー	ナ　行　（番組ガイド　045♯　）	611♯　メタルマックス(1,2)
504♯　アメリカ横断ウルトラクイズ	310♯　コカコーラ　スズエエイトアワーズ	321♯　スーパー麻雀大会	583♯　信長の野望	613♯　桃太郎伝説(外伝、電鉄、スーパー)
506♯　イース(I～IV)	311♯　コズミックファンタジー(1～3)	322♯　スーパーワールドスタジアム'92　激闘版	ハ　行　（番組ガイド　046♯　）	614♯　モンスターメーカー
302♯　ウルトラベースボール	サ　行　（番組ガイド　043♯　）	323♯　スタジアムクロス	332♯　バーサスヒーロー　格闘王への道	ヤ　行　（番組ガイド　048♯　）
509♯　ウィザードリィ(I～V)	616♯　三国志(I～III)	549♯　ストリートファイター(I,II)	588♯　パチ夫くん(1～4)	617♯　ヨッシーのたまご
515♯　SD機動戦士ガンダム	312♯　時空の覇者Sa・Ga3	324♯　SNATCHER	333♯　ファイナルファンタジー(I～V)★	ラ　行　（番組ガイド　049♯　）
303♯　SD戦国伝3　地上最強編	539♯　史上最強のクイズ王決定戦	555♯　ゼルダの伝説	597♯　ファイナルファイト	621♯　ラディア戦記
517♯　F-ZERO	542♯　初代　熱血硬派くにおくん	325♯　ソニック・ザ・ヘッジホック(1,2)	598♯　ファイヤーエムブレム(外伝)	622♯　らんま1/2
304♯　オウガバトル	540♯　シムシティ	タ　行　（番組ガイド　044♯　）	334♯　ファイヤープロレスリング3	340♯　ランドストーカー～皇帝の財宝～
521♯　弟切草	313♯　シルヴァ・サーガ2	326♯　大戦略エキスパート	335♯　ファージアスの邪皇帝	341♯　龍虎の拳
522♯　隠忍伝説(I,II)	541♯　シャイニング・フォース	327♯　ダービースタリオン全国版	600♯　ファミスタ	342♯　レナス　古代機械の記憶
カ　行　（番組ガイド　042♯　）	314♯　ジョジョの奇妙な冒険	564♯　ちびまるこちゃん(1～4)	336♯　富士山バスター	623♯　レッドアリーマー(I,II)
305♯　カエルの為に鐘は鳴る	545♯　新世紀GPXサイバーフォーミュラー	328♯　提督の決断	337♯　ベストプレープロ野球スペシャル	625♯　LUNAR-THE SILVER STAR
523♯　機甲警察メタルジャック	315♯　CBキャラウォーズ	329♯　デジタルデビル物語　女神転生II	603♯　ヘラクレスの栄光	628♯　ロックマン(1～4,ワールド)
526♯　キャプテン翼(I～III)	316♯　スカイミッション	569♯　テトリス	602♯　星のカービィー	630♯　ロマンシング　サ・ガ
306♯　ぎゅわんぶらあ自己中心派	317♯　スーパーガチャポンワールドSDガンダムX	570♯　天外魔境(I,II)	338♯　半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ	ワ　行　（番組ガイド　049♯　）
528♯　きんぎょ注意報！	318♯　スーパーファイヤープロレスリング	330♯　ドクターマリオ	マ　行　（番組ガイド　047♯　）	343♯　ワイアラエの奇蹟

001♯　ショート伝言板
002♯　ロング伝言板(伝言時間5分)
003♯　売りたし！
004♯　買いたし！
005♯　ボクのイチオシゲーム
006♯　わたしの愛するゲームキャラクター
007♯　お助けマンを頼む！
008♯　秘ギ、裏業を紹介するぜィ
100♯　開局リクエスト、待ちあわせBOX
101♯～199♯　フリーBOX

999♯
総合番組案内

900♯
新規開局速報

3□□□♯ DIALカルトクイズ

★印のついているゲーム・アニメはそれぞれの番号の頭に3をつけてダイヤルすれば、クイズが楽しめるぜ！
全問正解者には、3000円分のAVソフトチケットを抽選でプレゼント。
なお伝言にもどるには0♯をダイヤルしてね

利用方法

0990-318-496にダイヤル

↓

アナウンスと発信音の後に0をダイヤル

プッシュ回線	ダイヤル回線
番組番号と♯をプッシュ	もう一度0をダイヤルして説明を聞いてね。
↓	↓
	番組番号をダイヤル(♯はいりません)

伝言を聞く▶ 7 ♯
伝言を残す▶ 3 ♯
(伝言時間45秒)

この番組は6秒10円の情報料＋通話料がかかります。電話のかけすぎにはくれぐれも注意しましょう。なお未成年の方は親の承諾を得てかけて下さい。また地域によっては遠距離通話料が加算されますので、必ずNTTの料金ガイダンスで確認して下さい。

E-NET
東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521
☎03-5458-9441

アニメ

011♯　ショート伝言板
012♯　ロング伝言板(伝言時間5分)
013♯　売りたし！
014♯　買いたし！
015♯　イチバンおもしろい番組はナニ？
016♯　お気に入りキャラクター紹介
017♯　ものまねグランプリ！
018♯　アニメのど自慢(伝言時間3分)
200♯　開局リクエスト、待ち合わせBOX
201♯～299♯　フリーBOX

ア　行　（番組ガイド　031♯　）	668♯　機動警察パトレイバー	697♯　シティーハンター	725♯　ときめきトゥナイト	766♯　魔神伝説ワタル★
631♯　アーシアン	669♯　機動戦士ガンダム	699♯　少年アシベ	728♯　となりのトトロ	768♯　魔道王グランゾート
632♯　アイドル天使ようこそようこ	670♯　キャッ党忍伝てやんでぇ	700♯　新世紀GPXサイバーフォーミュラー	731♯　ドラゴンクエスト	769♯　丸出だめ夫
634♯　赤毛のアン	671♯　キャプテン翼	712♯　スパーヒックリマン	732♯　ドラゴンクエスト-ダイの冒険-	770♯　魔法のエンジェルスイートミント
635♯　あしたへフリーキック	673♯　キューティハニー	701♯　絶対無敵ライジンオー★	733♯　ドラゴンボールZ	771♯　魔法の天使クリーミーマミ
642♯　アルスラーン戦記	674♯　究極超人あーる	702♯　聖闘士星矢	734♯　トラップ一家物語	772♯　魔法のプリンセスミンキーモモ★
644♯　イース	679♯　銀河英雄伝説	タ　行　（番組ガイド　034♯　）	ナ　行　（番組ガイド　035♯　）	773♯　魔法の妖精ペルシャ
645♯　うしおととら	682♯　きんぎょ注意報！	705♯　ダーティーペア	736♯　21エモン	777♯　未来少年コナン
650♯　宇宙戦艦ヤマト	683♯　キン肉マン	708♯　太陽の勇者ファイバード	ハ　行　（番組ガイド　036♯　）	782♯　めぞん一刻
651♯　宇宙の騎士テッカマン・ブレード	686♯　紅の豚	710♯　楽しいムーミン一家	738♯　ハイスクール奇面組	ヤ　行　（番組ガイド　038♯　）
654♯　うる星やつら	685♯　KO世紀ビースト三獣士	801♯　チキチキマシーン猛レース	742♯　花の魔法使いマリーベル	785♯　YAWARA
655♯　エースをねらえ	687♯　クレヨンしんちゃん	713♯　ちびまるこちゃん	749♯　美少女戦士セーラームーン★	789♯　鎧伝サムライトルーパー
656♯　NG騎士ラムネ&40	689♯　源氏	714♯　超時空要塞マクロス	751♯　電影少女	ラ　行　（番組ガイド　039♯　）
657♯　美味しんぼ	690♯　げんじ通信あげだま	802♯　超人ロック	756♯　ファイブスター物語	790♯　らんま1/2
659♯　おーい竜馬	692♯　元気爆発ガンバルガー★	717♯　超電磁マシーンボルテスV	758♯　ふしぎの海のナディア	791♯　ルパンIII世
664♯　おれは直角	サ　行　（番組ガイド　033♯　）	719♯　鉄人28号　FX	763♯　炎の闘球児ドッジ弾平	793♯　ロードス島戦記
カ　行　（番組ガイド　032♯　）	693♯　サイレントメビウス	720♯　デビルマン	マ　行　（番組ガイド　037♯　）	ワ　行　（番組ガイド　040♯　）
665♯　風の谷のナウシカ	694♯　サザエさん	721♯　天空戦記シュラト	762♯　ママは小学四年生	798♯　わたしとわたし
666♯　機甲警察メタルジャック	695♯　3×3EYES	722♯　天空の城ラピュタ	764♯　まじかるタルるートくん	799♯　私のあしながおじさん
667♯　キテレツ大百科	696♯　三国志	724♯　伝説の勇者ダ・ガーン	765♯　魔女の宅急便	800♯　笑ゥせぇるすまん

カーツ先生の

ルーときて チン,てねえ!

『宝島』や『TVブロス』でおなじみの佐藤カーツ克之先生が、RPGを制作した。彼のバカセンスはゲームに生かされたのか？　とりあえず直撃取材してみた。

発売までに4年半もかかったのは、90%ぐらい僕の責任です。

作り始めてから、もう4年半ですか。最初の1年以上はガチガチのシミュレーションをつくろうとしていたんですよ。「これからはシミュレーションのブームが来る」とか、よく雑誌とかに書いてあったもんで。ところが、あんまり売れてないっていうのがわかって(笑)。で、「やっぱ駄目だろシミュレーションは！」ということになって、自然とロールプレイングに。

まぁ時間かかったのは、はっきり言って90%ぐらい僕の責任っていうのがあると思うんですけど。原稿もシナリオも遅れに遅れまして。ゲームの**①シナリオの書き方**なんて知りませんから、独学の学もなくて、独だけで(笑)。最初のボツになった分も合わせると、フロッピーで4枚ぐらいになりましたから、量だけは異常にありましたけどね。僕はゲームブックみたいに、YESだったら65へ行けーみたいな感じで書いてたんですよ。台詞の前に番号を付けるとプログラミングしやすいとか習ったんですけど、それをやるだけで時間が3倍くらいかかっちゃって、台詞だけにしてもらったのを覚えてます(笑)。あれはもう独じゃ無理ですね。独学でも無理でしょうけど。コンピューターをいじったことも、ほとんどないですからね。マックで絵を描いたことはあるけど、マリオペイントみたいなもんですから(笑)。まだ親指シフトだったらやりやすいんでしょうけどねぇ(笑)。コンピューターは普通の配列だから取っつきにくいし。まぁ、持っていないから関係ないんですけどね(笑)。取っつきやすかろうが。

②マップもねぇ、最初は木とか細かく描いてたんですけど、俺の絵じゃわからないっていう(笑)。なんかグチャグチャになっちゃうんですよね。木なら字で『木』って書いておきゃわかるって、途中でやっと気づきました。

RPGやってていつも思うのは、ジジイが必ず「〜〜じゃ」って言うのとか、20〜30人しか人口がないような村に王様がいるってのとか、変でしょ絶対(笑)。そんな「この街は平和に暮らしていた」なんて言っても庶民は王様嫌いですよ、そんなところに王様がいたら(笑)。だって普通の人は小さな家なのに、そいつだけ豪邸に住んでたんですからね。すごい税金取ってるってことでしょ。王様は不条理ですよ。

あと、取り巻きの連中が街の中でも付いてまわりますよね。そんな、大人がみんなで歩くかよって気がするじゃないですか(笑)。『ジャストブリード』は、それらを改善した上、スーファミを持ってない人でも出来る(笑)。

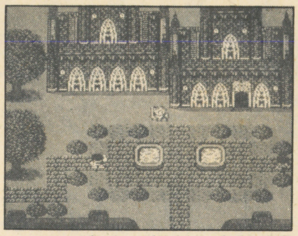
日本にはファミコンのほうが合ってるような気がするんだけど。場所とるのになぁ、スーパーファミコン。昔ね、金なかったんで買えなかったんですよ、ファミコンが。子供がファミコンのソフト買ってるのを見て、歯ぎしりをする思いでねぇ(笑)。悔しいなぁ、欲しいなぁと思って。買った時は涙出そうになりましたもん。ついに俺もここまでたどりついたかっていうかね。

▲自分の作ったゲームにハマりすぎて発狂寸前のカーツ先生

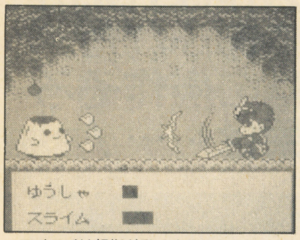
ルーチンってなにもチンなんてつけることないでしょうにねぇ。

どんなふうにやろうとか、みんなでいろいろと話したりしたんですけど、難しい用語が多いんで最後までわかんなかったっていう。「③エディターがなきゃ出来ませんよ」って聞いた時、「エディターって編集者のことじゃねーか、エディターいるだろいくらでも！」とか思ってたんですけど、どうやらそれ機械のことらしいんで（笑）。「これは④ストライクで入れたらなんとかかんとかでー」って、そんなのもう全然わかんないですから。⑤ルーチンとか、なにもチンなんてつけること はないでしょうっていう（笑）。ルーときてチンってねぇ。⑥ROMとかRAMはちょっと覚えたはずなんですけど、忘れましたしね。たまに「こういうことをしたら面白いですよね」とか言うと、「それは出来ません！」ってあっさり言われちゃうんですよ（笑）。

⑦キャラクターデザインはファンタジーっぽかったんで、けっこういいと思いました。少なくとも『ファイヤーエンブレム』よりはいいなと（笑）。もし『ドラえもん』っぽかったら、仲間にジャイアンとか入れなきゃしょうがないですからね。⑧音楽は少ししか聞いてないんでよくわからないんですが、『笑うせえるすまん』のBGMを担当してる人ですからね（笑）。きっと凄いんじゃないかと。「よく選んできたな、そんな人」と思いましたもん。シュミレーションのなんかルーチンですか（笑）、それを考えた人っていうのは、『森田将棋』の人なんで、操作はオートでもかなり高等なことができるらしいですよ。あ、でも弱めに設定してあるって言ったかな。ルーチン。



▲パッケージはちょっと3×3E YESな『ジャストブリード』



▲ヨイヨイは親指が動くようにしておけ。『ダンジョンランド』

幼稚園児からヨイヨイまで出来るゲーム『ダンジョンランド』。

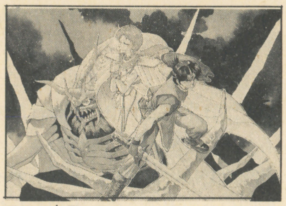
登場人物の名前も、かなりボツになりまして。『スカパン』とかね（笑）、気に入ってたんですけど、子供は『スカパン』じゃ気が抜けちゃうからっていうんで。悪役の名前も苦労しましたよ。ドスの効いた声で『デスなんとか～』とか名前を言いながら考えてたんですけど、仕事部屋が廊下に面してるんで、人が通ったら変だと思われるかなーって。なんか呪ってる声が聞こえるとか言われたら嫌ですからね（笑）。

まぁなんたってエニックスですから、名前だけで売れるんじゃないかと。印税で、スーファミ買ってやるかって、全然矛盾したこと考えてるんですけど（笑）。これがサン電子とかだったら、ちょっと断ろうかなぁっていう（笑）。

ゲームボーイで出る『ダンジョンランド』のほうではシナリオというより脚色、いや、単に台詞を変えたってぐらいの仕事しかしてないですね。あとはネーミングぐらいで、もうらくちんな。ファミコンで出る『ジャストブリード』に比べて1000分の1ぐらいの労力しか使わなかったという。でも取っつきやすいゲームなんで、幼稚園児からジジイまで、ヨイヨイまでっていうか、こう親指が動くまで出来るような感じですね。でもゲームボーイじゃ字が小さいから虫メガネも一緒に買うっていう。でもジジイ馬鹿だから虫メガネで太陽は見ないように（笑）。外でやるとゲームが溶けちゃったり、日射病になったりしますんで、家の中でやっていただきたいと。（談）

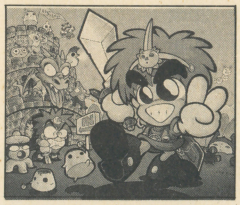
これが噂のカーツ先生作RPGだ！

→ジャストブリード



エニックス
9,700円

←ダンジョンランド



エニックス
4,600円

バンタンの授業でバッチリ！

①シナリオの書き方

プロとして現場で活躍している講師が指導。『シナリオ企画』という授業では、シナリオの書き方についてや、プロのオリジナルのメルのメソッドをバッチリ学べる。

②マップ

『デザイントレーニング』では、感性トレーニングの意味も含め、デッサンや平面構成などを学べるから、マップもバッチリだ。

③エディター/④ストライク/⑤ルーチン/⑥ROM・RAMなどの専門用語

〝ルーチン〟とはプログラム上の処理全般のことをさすが、1つのゲームの中でも、スタートからゴールまでのメインルーチン、ジャンプしたり相手と戦うためのサブルーチンなど、様々なルーチンがある。こうした内容は『プログラム実習』でバッチリ学べる。

⑦キャラクターデザイン

単にキャラクターをデザインするのではなく、背景のデッサンまで行うことが重要だ。『企画・デザイン画』の授業では、キャラをより魅力的に演出できる能力をバッチリ身につけられる。

⑧音楽

『楽典』の授業で音楽の基本的知識を身につけ、『ハード』でコンピュータサウンドに関する機材、システム、PAについて、現場に即した内容を学ぶ。さらに『サウンド実習』では、マックとMIDIで実際に演奏もできて、もうバッチリだ。

INFORMATION

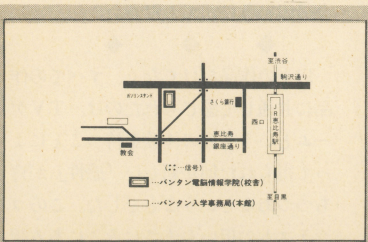
'93年度第2期募集願書受付中！

●1月15日㈮ 総合説明会III
会場■電脳校舎
時間■PM1:00～3:00
学校、授業の中身、一般入試の出題傾向、就職状況を説明いたします。ご父母の方も一緒にどうぞ。

●1月17日㈰ バンタン模試V
会場■バンタン2号館
時間■PM1:00～4:30
入試が不安な方は〝バンタン模試〟であなたの「実力」を試して下さい。

●1月31日㈰ 電脳クリエイターセミナー6
会場■電脳校舎
時間■PM1:00～5:00
現場の実際の雰囲気を味わうことが出来るセミナーです。内容はお問い合わせ下さい。

●詳しくは…
0120-03-4775まで



〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-1HP
ニューメディアをクリエイトする
VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE バンタン電脳情報学院

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

1343

差出有効期間
平成５年５月
20日まで

☆切手をはらずに
お出しください

150-00
042

（受取人）
渋谷区恵比寿南
3-1-8-1HP

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

（キリトリ線）

●案内書無料請求ハガキ

フリガナ	〒（　　）			
現住所	都道 府県			
		☎ （　　） ―		
フリガナ 氏　名			年令	男 女
フリガナ 学校名 学　年	県 市 私 ・立		学年	・在学中 ・中　退

（ビデオ希望　　　する　／　しない）

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

●質問・相談（どんなことでも気軽に聞いて下さい。）

●あなたがなりたいと思う職業は？
（該当する番号に〇印をつけて下さい。）

1. ゲームソフトデザイナー
2. ゲームソフトプログラマー
3. ゲームソフトプランナー
4. SFXクリエイター
5. ヴァーチャルリアリティ・ソフトクリエイター
6. マルチメディアソフトクリエイター
7. マルチメディアディベロッパー
8. CGデザイナー
9. ゲームハードデザイナー

●総合説明会IIIに参加しますか？　〔1月15日（金）〕

1）する　2）しない

●バンタン摸試Vに参加しますか？　〔1月17日（日）〕

1）する　2）しない

●電脳クリエイターセミナー6に参加しますか？　〔1月31日（日）〕

1）する　2）しない

（キリトリ線）

FANTASY CONTEST'92 発表

第5回ファンタジーコンテスト

早くも5回目、すっかりおなじみになりましたこのコンテスト。全国から寄せられた力作は198作品。いずれもパワーにあふれた、ヒッポン読者ならではの傑作ぞろいでした。さて、結果は……！

★受賞者一覧★

●優秀作　「竜の夢」(賞金10万円と副賞)
千葉県・村上健一・23歳

●佳作　「とってもアツい夏だった」(記念品とゲームソフト3本)
大阪府・長宗政男・19歳

●佳作　「満月と竜」(同上)
三重県・土門弘幸・16歳

●特別賞　「勇者、邪神、そして聖域」
長野県・矢崎浩司・14歳

●おしくも入賞はのがしましたが、最終選考に残った作品

「そらのはなしたち」	静岡県	鈴木　真男	17歳
「夜空に架かる階段」	大阪府	雨樹　義和	20歳
「となりの誰かさん」	埼玉県	夜刀神卓矢	19歳
「黒死鳥」	東京都	鏡　健二	20歳
「街頭覇王　春麗之巻」	徳島県	真紀　頭師	16歳

●選考を終えて

全国から寄せられた応募作品は全部で198作。中学1年生から30代の主婦まで幅広い年代からの応募がありました。内容的にも、剣と魔法のファンタジーのみならず、SFやホラー、ほとんど私小説に近いものまでさまざまなジャンルの作品が見られました。

今回、特徴的なのはコンテスト応募が今年で2回目、3回目という人たちが、いずれも高い水準の作品を投稿してくれたことでした。確実に新しい世代の書き手が育ちつつあることを実感しました。また、これまでに多く見られた、ウィザードリィやドラクエなど有名RPGの設定を借りたパロディに近い小説が減って、作者独自の世界観にもとづいたオリジナリティのある作品が増えたことも大きな収穫だといえます。ただし、ストリート・ファイターIIを小説化したものが多かったことは仕方なかったことだとは思いますが。

今回から漫画部門の募集もはじめましたが、特に目立ったものはありませんでした。次回の狙い目といえそうです。さて、来年もこのコンテストは続けますので、ふるってご参加ください。

●総評●

選考方法は昨年同様、編集部全員で回覧された作品にA・B・Cのランクを付け、高ランクのものを再度協議し最終候補作品を9点に絞りました。

この時点で残った作品はいずれも高い水準のもので、最優秀作との質的な差はほとんどなかったといってよいでしょう。また最終選考には残念ながら残りませんでしたが、**庄内得利子さん**(兵庫県)**彩野佳海さん**(岩手県)をはじめとするこのコンテストには常連のみなさんも確実にその実力の向上がうかがえました。来年もまたがんばってください。

それでは受賞作品と最終選考に残った作品について解説します。

まず優秀作の**「竜の夢」**は、最近本誌でも注目のヴァーチャル・リアリティ・ゲームをうまく小説の中にとり込んだことが成功の大きな要因となっていますが、この作品の非凡なところは死と再生そして成長をテーマとした、これまでにない新しいスタイルの純文学の誕生を感じさせてくれるものである点です。作者の**村上健一さん**にはさらに内容を深めた第2作目を期待したいところです。

佳作の**「とってもアツい夏だった」**は突然日常生活の中に現われたスライムをめぐる騒動を一人称のコミカルなタッチで描いた快作。スピーディーな展開のテンポのよさが好評でした。

同じく佳作の**「満月と竜」**はタイトルこそ優秀作と似ていますが、内容的には正反対のロマンチックな詩小説ともいうべき作品でした。特に素晴らしかったのは小学5年生の主人公の日常生活のリアルな描写と、一転して満月の夜に現われる竜との交感を描く濃密な幻想的光景の対比の鮮やかさです。文章力も高校1年生とは信じられないものがあり、将来が楽しみです。

特別賞の**「勇者、邪神、そして聖域」**はRPGのウインドウ・メッセージを思わせる短く省略された文章でとばしまくった変態RPG小説(?)。パカランパカランというフレーズが一部で大うけでした。でも、もう少しきれいな字で書いてくださいね。

「そらのはなしたち」は作者自身の解説によると8ミリ映画の原作として書いた短編に手を入れたものとのこと。確かに映像的な表現がとても気持ちのよいメルヘンでした。小さな町のたたずまいと、そこに暮らす子供たちの息づかいが伝わってくるようです。はたしてこれがファンタジーなのかと本人は不安なようですが、ご安心ください。これこそ僕らのファンタジーなのだと編集部は考えます。

「夜空に架かる階段」は当コンテストの常連、大阪府の**雨樹義和さん**の作品。透明感あふれる硬質な文体はあいかわらずお見事です。書けば書くほどうまくなっていく人だと思います。あとは作品のテーマ自体をこれまでのものからいかに広げていくかということ。

「となりの誰かさん」は400字前後の掌編が27話で構成された異色作。アイデアと文章のうまさが際立っていました。

「黒死鳥」は死を告げる不吉な鳥との闘いがそのまま生と死の問題を提起する観念小説。独特の粘りを持った文体が作者独自の世界を作っています。

「街頭覇王　春麗之巻」は今年とくに目立ったストリート・ファイターIIを設定につかった作品の中でも単なるパロディに終わらず、しっかりした構成と描写で群を抜いていました。ただし当コンテストでは、やはりオリジナルのものでないと評価は低くなりますので今後の参考にしてください。

◆　◆　◆

以上の作品だけでなく、すべての作品に共通して感じられたのは、TVゲームという共通の体験を持つことによって得られた何か新しい「感性」が育ちつつあるということでした。このコンテストの狙いもまさにそこにある訳です。

それでは次回もまたよろしく！

(編集部)

FANTASY CONTEST'92

第5回ファンタジーコンテスト優秀作

「竜の夢」

千葉県・村上健一

イラスト・鶴見としゆき

これは夢？　それとも現実なのか…？ゲームの中の「竜」。そして「俺」。23歳の若い才能が今はじけた!!　躍動感あふれる作品だ！

CAST

MASAOMI／HUMAN＝FOOL(ZEKE)
／PLATINUM DRAGON
HAYATO／HUMAN＝FANCK
／BRONZE DRAGON
AYAME／HUMAN＝SYAO 'PALARNA
／GOLD DRAGON
＝？　／FAIRY
＝AGOSTA／EARTH DRAGON
MASAOMI(＋)／？＝JAM
／the CREATOR

総てがゲームみたいなものだと思っていた。今ではどちらがゲームなのか、解らない。

竜が空を舞う。

大きく翼を広げ、力強く羽ばたく。疾く、高く、遠く、蒼穹を自在に駆け巡る。

俺は最後の『白金竜』だ。その象徴するものは『風』天界においては『滅び』を、獄界においては『再生』を意味する。そして、現界においては『生命』そのものを意味する。

後方に追撃者が迫る。右にロールを打って減速。と同時に自重の五倍に匹敵する推力を活かして上昇、『機械種』の『眼』を眩ませる太陽の位置に重なる。パワーダイブ。真上から追撃者を狙う。俺の『邪眼』から逃れられる者はいない。右手の宝珠に念を込める。装填された『呪文』が詠唱され、0.5秒、30数発の衝撃波を伴う雷撃が追撃者を包む。すぐ脇を通り抜ける。背後で爆発。

一瞬だ。

戦闘は常に一瞬で雌雄が決する。そこにあるものは『生』か『死』か、いずれか一つ。

この瞬間に『生きている』事を実感出来る。

戦闘前の緊張感に、ではなく、生き残って得られる解放感に、ではなく、いつ終わるとも知れぬ戦いの中にこそ、俺の魂は躍る。

もう敵は居ない、のか？　生命体に原始的な恐怖感を与える、あの『邪夢』の気配は感じられない。ならば戦場跡に用はない。

気が付くと友軍である『青銅竜』のファンクが向こうから、その青い翼を閃かせながら近づいてくる。どうやら奴も無事だったようだ……。

「！」

被弾。左手の盾を展開させるが、初弾の内、三発が命中。二発は掠めただけだが、残る一発は右翼の付け根に当たる。損傷は軽微。白金色の鱗が何枚か罅割れ、砕ける。

俺が解らないのか？

ファンクは戦闘体勢を解かず、大きく旋回しつつ上昇、こちらの上を獲るつもりだ。危険だ、と俺は感じた。鏡面装甲である左手の盾では魔力を用いた攻撃は防いでも物理的な攻撃には役には立たない。

奴の武器は近衛騎士団独特の長槍で、本来の用途以外に四大元素によって射出される弾丸を使う銃が内蔵されている。『精霊弾』と呼ばれる代物だ。地の元素で弾体の核を形成し、水の元素で覆い、そこへ火の元素を召喚すると爆発が起こり、弾体はプラズマ化して風の元素による磁場のレールに添って誘導され、目標に放たれる。工程が複雑な故、速射性は宝珠に劣るが、精霊に認められた者（精霊に認められた者でないと装備出来ない）が使えば物理攻撃と同時に魔法と同様の打撃効果が期待出来るのだ。

『味方』と戦う訳にはいかない。

だが何故、奴が俺を……？

はたと俺は気付いた。俺の『邪眼』だ。眉間にある第三の眼が『邪夢』と同様の邪気を放っているのだ。魔を滅ぼす為の魔であるとは言え、こいつは洒落にならない。

俺は『邪眼』を閉じた。索敵範囲が狭まる上、能力値がかなり低下するが仕方ない。

しかし、奴め。近衛のくせに主たる『黄金竜』シャオパラーナの元を離れるとは……。

ファンクは警戒を解かず、目視出来る距離まで接近して来る。まだ俺だと確認出来ずにいるらしい。まあ確かに『銀色』と言えば『機械種』だけなのだが。

近づいたら皮肉の一つも言ってやろうとも思ったが、そうも言っていられないらしい。戦場に残る『雑念』で『念話』が通じない以上、好みではないが肉声で呼び掛るしかない。

「ファンク！　俺だ！　解らんのかっ？

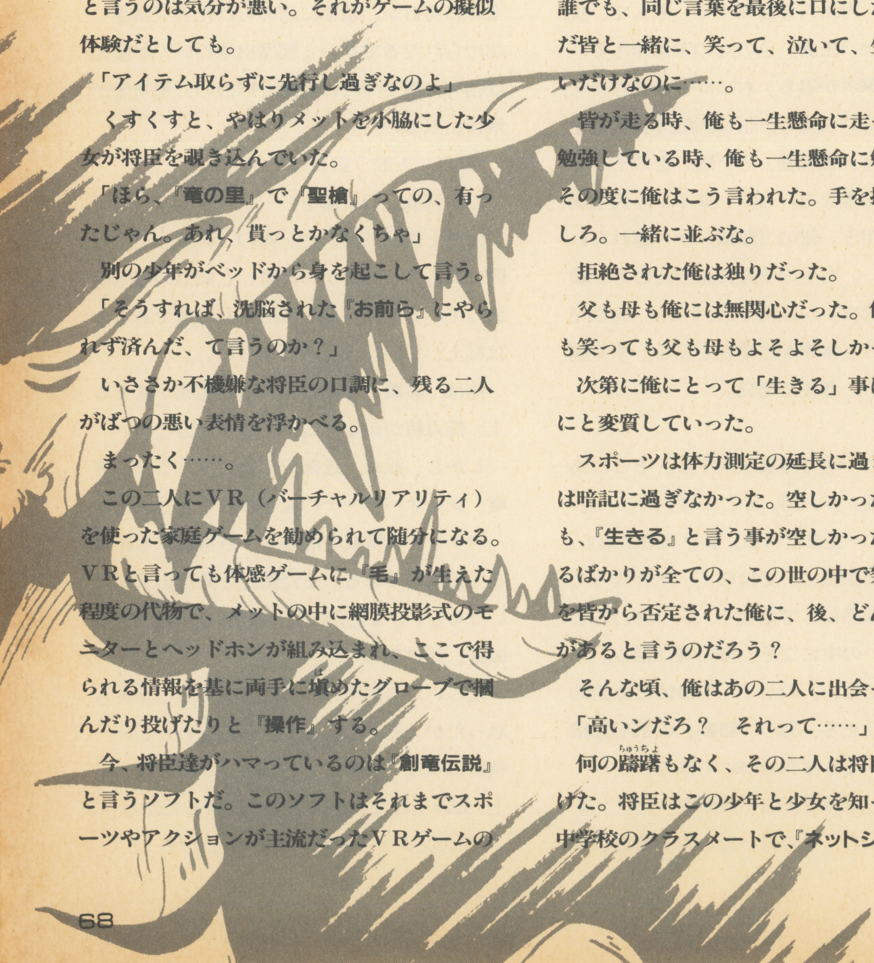
俺は……」
　俺は……。戦慄が身体を貫いた。俺は、俺の名は、……思い出せない？　馬鹿な！
　その時。
　鋭い衝撃。近衛たる『青銅竜』が片時も女王の傍を離れる訳がなかったのだ。そう、俺の背中から胸に突き刺さったこの爪は……『黄金竜』シャオパラーナ、彼女のものだ。
　血が噴き出す。
　味方である筈の『青銅竜』が無表情に近寄って来る。そうか。俺はようやく氷解した。機械。機械だ。『機械種』に脳を……。
　意識が遠退いてゆく。
　『絶体絶命』って奴だ……。
　ブラックアウト。

GAME・OVER

「やられた」
　将臣はメットを外した。軽くジョギングした程度に肌が汗ばんでいる。不快な汗。死ぬと言うのは気分が悪い。それがゲームの擬似体験だとしても。
「アイテム取らずに先行し過ぎなのよ」
　くすくすと、やはりメットを小脇にした少女が将臣を覗き込んでいた。
「ほら、『竜の里』で『聖槍』っての、有ったじゃん。あれ、貰っとかなくちゃ」
　別の少年がベッドから身を起こして言う。
「そうすれば、洗脳された『お前ら』にやられず済んだ、て言うのか？」
　いささか不機嫌な将臣の口調に、残る二人がばつの悪い表情を浮かべる。
　まったく……。
　この二人にVR（バーチャルリアリティ）を使った家庭ゲームを勧められて随分になる。VRと言っても体感ゲームに『毛』が生えた程度の代物で、メットの中に網膜投影式のモニターとヘッドホンが組み込まれ、ここで得られる情報を基に両手に塡めたグローブで掴んだり投げたりと『操作』する。
　今、将臣達がハマっているのは『創竜伝説』と言うソフトだ。このソフトはそれまでスポーツやアクションが主流だったVRゲームの世界に、RPGの要素を取り入れた『熱い』奴で、『売り』がフリーシナリオ制と多人数同時プレー可にある。最初に自分のプレーするキャラクターをゲームの登場人物から選び、後は「最終的に、世界を滅ぼそうとする敵を討ち倒す」と言う大筋以外は、自分の言動で幾らでも物語を変える事が出来るのだ。
　将臣が選んだキャラは物語では異端的な人物である『白金竜』だ。『白金竜』は別名を『風龍（フール）』と呼ばれ、その邪悪さ故に千年もの永い間、その命を封印されていたプラチナ色のドラゴンである。群れに溶け込まず、孤高で、忌み嫌われながらも、自由な竜。将臣がこのキャラを選んだのには理由があった。

　何でも出来る、と言う事は何も出来ないのと同じだった。
「天才だな、お前は。世の中には天才って言うのはいるものだな」
　これが将臣への別れ言葉だった。いつも、誰でも、同じ言葉を最後に口にした。俺はただ皆と一緒に、笑って、泣いて、生きていただけなのに……。
　皆が走る時、俺も一生懸命に走った。皆が勉強している時、俺も一生懸命に勉強した。その度に俺はこう言われた。手を抜け。加減しろ。一緒に並ぶな。
　拒絶された俺は独りだった。
　父も母も俺には無関心だった。俺が泣いても笑っても父も母もよそよそしかった。
　次第に俺にとって「生きる」事は辛いものにと変質していった。
　スポーツは体力測定の延長に過ぎず、勉学は暗記に過ぎなかった。空しかった。何もかも、『生きる』と言う事が空しかった。競争するばかりが全ての、この世の中で努力する事を皆から否定された俺に、後、どんな生き方があると言うのだろう？
　そんな頃、俺はあの二人に出会った。
「高いンだろ？　それって……」
　何の躊躇もなく、その二人は将臣に話し掛けた。将臣はこの少年と少女を知っていた。中学校のクラスメートで、『ネットジャンキー』と呼ばれる程、ゲーム好きと知られる隼人と彩女である。
「高いっつったって、さぁ、TV程度だぜ」
　二人が俺をダシにしようとしていたのは解っていた。俺の家は、何故かは知らないが、高給取りらしく、言えば何でも買ってくれる裕福な家だった。
「TVね……」
　TVが並の労働者の給料ひと月分の値段であるのは今も昔も変わらない。実を言えば俺はそれほど金使いが荒い訳ではなかった。自分の部屋にはTVどころかオーディオすらない。パソコンは一つあるが、これは『机』と同じで、これがないと宿題すら出来ない。
　俺は決めた。
「いいよ。両親に頼んでみる」
　将臣は親に反対される事を願っていた。VRゲームと言えば、情報の純度（密度）が高く、また中身が刺激性のある内容だったりすればショック死する事もある代物である。だから大手で流通されるソフトは厳しい検疫と規制がある訳だが、一方で当然と言えば当然だが、海賊版でポルノを始めとする過激なソフトも多く出回っていた。……だが結果は期待外れに終わった。三日後、将臣の部屋にVRゲームのハードが届けられていたのだ。

「気が付いたようね？」
　俺は白金の体を起こした。身体のあちこちが痛む。墜落した時の打撲だ。胸には大きく真新しい包帯が巻かれている。
「君が……助けてくれたのか？」
　驚きを禁じ得ず、俺はまじまじと相手を眺めた。すぐにも応急処置を施さなければ助からない程の傷であったのに俺は生きていた。それも驚くべき事だったが、それ以上に俺を救ってくれたらしい存在には驚かされていた。
「妖精を見るのは初めてかしら？」
　鱗もなければ翼もなく、爪も牙も尾もなかった。何と言う儚げな生き物だろう。彼女は闊達に、自分は『淑女』であるから相応に扱うよう、蒼空の覇者たるドラゴンへ命じた。
　それにしても……、と白金の竜は思う。
　周囲に所狭しと置かれた機械の山、山、山。



何に使う物か、白金竜には想像もつかないが、一種、壮観であるには間違いない。『邪眼』を持つ白金竜でさえ抗い切れぬ恐怖感が臓腑から沸き出すと言うのに、並の竜ならば恐慌を来してしまうだろう。…… こうなると、古の伝説が強ち偽りでないのかも知れなかった。

白金の竜がその軽い疑問を口にすると、僅か壱メートル半と少ししかない背丈の妖精族の娘はふくよかな胸を反らして言った。

「そうよ。機械もドラゴンも、私達『人間』が創り出したものよ……」

自分が何の為に生まれて来たのか？ 確かめない内には死ねないな、と思っていた。

些か時代錯誤な考えかも知れないとも将臣は思った。騎士や侍の時代じゃあるまいし。

そうだろうか？

自身の存在理由、存在価値を見出そうとする事はそんなにも罪な行為なのだろうか？……確かに、そういった思想を忌諱する雰囲気みたいなものはある。けれど……。

知ってはいけないのかもしれない。

将臣にそう思わせる事が起こった。

ある日。ゲーム・ネットから「帰って」みると、現実では深夜に及んでいた。ひと口、水を飲みたいと思った将臣はキッチンに足を運んだ。

扉を開けようとしたその時、小さく話し声が聞こえた。両親の声だ。将臣には、それが争っている感じられた。夫婦喧嘩、なのだろうか？ 何となし、罪悪的な好奇心がもたげ、将臣は自動扉の感圧マットを踏まないように耳を扉に寄せた。

「……から補助金は貰っているだろう？」

「そう言う事じゃないんです……！」

「おい……」

数瞬の間を置いて母の声が決定的な、或いは致命的な戦慄を伴う言葉を奔らせた。

「あの子、自分の産んだ子供じゃないから……！」

「多恵子っ！」

……将臣は音もなく自室に帰った。そこにしか帰る場所がなかったのだ。

「どう言う意味だ？」

白金の鱗を煌かせて竜は華奢な妖精族の娘に詰め寄った。一撃にして大型獣の肉体を真二つに引き裂く爪や牙を眼の前にしても、娘は何ら臆する事がなかった。

「同じに創られた存在だと言ったのよ。貴方達『竜族』と『機械種』は」

「何故？ 何の為に？」

娘は小首を傾げて、「さあ、知らないわ」と頼りにならない答を返し、その後ハタと思い出したように言った。

「そうね。貴方は……、貴方だけは他とは違うわね。機械種とも竜族とも、設計思想から根本的に……異質な存在ね」

胸郭に不快な暗雲が立ち込めるのを白金竜は抑える事が出来なかったが、彼には最初の問いを繰り返す他に言葉を操る術はなかった。

妖精族の娘は白金竜の額で妖しく輝きを放つ『邪眼』を指差して答を返した。『邪眼』の持つ邪気を受けて平然としている様は、さすが妖精の名に連なるだけはある。

「これね。生来のものじゃなくて、外科的に埋め込まれたものでしょう。そして何故、貴方が千年もの永い間、眠りに就かされていた理由、解る？ それは、ね。機械種と竜族がその双方の領域を踏み入れ、そして和解し得なかった時に備えての事を憂慮した事よ。その時、…… 今が『その時』だけど、貴方はいずれか一方の種族を滅ぼす、その為に貴方は生み出されたのよ」

「俺は『破壊者』、、と言う訳か……」

「どちらか一方にとってはね。そして、もう一方にとっては『救世主』になるわ」

救世主……。白金竜は弱々しく首を振った。

「俺はそんなつもりで戦ってきた訳じゃない。ただ、竜族には知った奴が多いから味方しているだけの事で、それに『風龍』に救われて良い気がする筈がない。いや、それより、いくら『邪眼』を持っているとは言え、数多くの機械種を相手に、俺がどう頑張った所でそう勝てるものじゃないだろう？」

彼の言う事は常識的なものだった。近衛騎士団を構成する青銅竜の、二倍に達する戦闘能力を保有する白金竜とは言え、その肉体は生身のものだし、体力にも限界と言うものが存在する。不死身ではない。現に機械種に洗脳された青銅竜ファンクと黄金竜シャオパラーナの「騙し討ち」に命を落とし掛けた。深手を負って密林に墜落した彼を発見したのが妖精族でなければ、その電子機器を用いた『魔法』による治療を受ける事がなければ間違いなく冥府の門を潜っていただろう。そして、妖精族の娘が言うように白金竜の彼が機械種、或いは竜族の一陣営を「滅ぼす」程、超常的に強ければ『竜の里』を拠り所としたゲリラ戦を他の竜達と共に行う事もなかっただろう。

しかし、妖精の娘は恐れを知らぬかのようにいとも容易く白金竜の言葉を両断した。

「貴方が自分の名を思い出せば、貴方の弁は『堅実な判断』ではなく『無用な憂い』に取って代わるわ。貴方にはそれだけの能力が秘められているのよ。貴方の名前、『聖名』さえ取り戻せば……！」

「どうしたの？ 元気ないじゃない？」

そう声を掛けてきたのは彩女であった。珍しくワンセットになっている隼人の姿がない。

「元気がない、つもりじゃないよ」

「だ・か・ら、元気がないんでしょ？」

………。誰もそう指摘しないから自分の顔は普段と変わりないものと将臣は思っていた。もっとも、彩女は客観的な観察を用いて判断したのではなく、主観的な洞察を用いて鎌を掛けただけなのかも知れないが。

将臣は被りを振った。そんな事で気分がすぐれる訳ではなかったが。

「ちょっと『食い合わせ』が悪かっただけさ。平気だよ」

将臣はうそぶいたが、しかし、彩女は眉を少し上げて見せただけで、後はもう追求しようとはしなかった。彼女は面白い事は好きだが、面倒臭い事は嫌いなのだ。それで話題を転じた。

「『あれ』、何処までいってる？」

勿論、ゲームの話である。同じゲームネット上に存在しているとは言っても彩女のキャラクターである黄金竜とは、ずっと出会っていない。平行したストーリーに身を置いているので、再び物語が交差しない以上は顔を合

わせる事がないのだ。

「こっちは、よーやく、『洗脳』から目覚めた所なんだけどね。大変だったわよ。ま・結局は長老竜のクレムツに助けて貰ったんだけどさぁ、あいつ、隣のクラスの伊藤に似てない？　密かにプレー参加してたりして……」

ＶＲゲームはモデムで送信されて、通常のコンピュータネットを介して彩女や隼人の家に結ばれている。その気になれば外部から幾らでもアクセス出来る道理だった。ゲーム中に現れるキャラは大体がＮＰＣ（ノンプレーヤーキャラ）なのだが、案外、あの妖精族の娘も誰かがプレーしているかも知れない。……と思ったが、それにしては内情を知り過ぎていると将臣は思い直す。そうして、ふと思い出した事があった。

「名前……？」

「ゲーム前に入力したろ？　何だったか、思い出せないんだよな。ゲーム中ではいつも通り名の『風龍』でしか呼ばれないし……」

二人して暫く考え込んでいたが、結局、記憶が不鮮明のままだった。

別れ際に彩女は、「確か大昔の飛行機の名前じゃなかった？　何か『風』の付くようだった気もするけど」と独語するように言った。

将臣はそこで彩女と別れ、家路に着いた。

「危うかったね」

彩女の背後に隼人の姿が忽然と現れた。余り驚いたようでもなく彩女は振り向いたが、驚くべきは、道行く人々がその何もない空間から出現した少年を気にも留めてない点にあった。

「まあね。涙腺が緩んじゃうトコだったわ」

「でも、まだ、彼とは喜びを分かち合えない……。彼自身が『聖名』を取り戻すまではね。でも、もうじきだ」

「折角のお膳立をここで台無しに出来ないものね……」

「もうじきさ。きっと彼は帰って来てくれる。俺達の仲間として……」

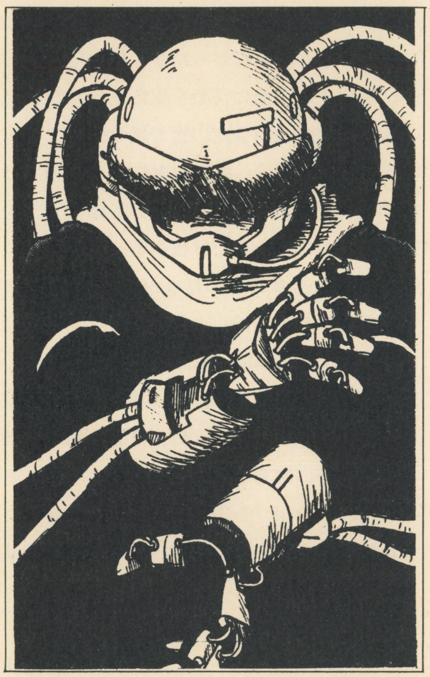
二人は、やはり忽然と姿を消失させたが、それを眼にしている筈の通行人達はまるで気付いてはいない様子であった。まるで、初めから二人が存在していなかったかのように。

白金竜は『地竜』アゴスタと共に『黄泉の淵』と呼ばれる地下迷宮に在った。

ここには「神に抗うに足る」力を持つ魔聖剣『龍聖覇』が安置されているのだ。この剣と最初に創造された竜の血の結晶から磨き出されたとされる『純血の盾』を揃えなければ、あの強大無比な『邪夢』とは戦えない……と妖精の娘は言う。

出立前に妖精の娘と交わした会話を白金竜は思い起こす。

「何故、必須アイテムである『龍聖覇』と『純



血の盾』が貴方とは別々に封印されていたのか解る？」

そんな事を言われても、同様に千年間、封印されていた白金竜に解る訳がない。が、「解らない」では余りにも芸がなさ過ぎる。

「……『技術』的な事かい？」

「技術的な事は俺の専門外だ、って言いそうね。でも、まあ『半分』に関しては正解にしてあげるわ。……具体的には貴方と二つのアイテムの発する『霊気』の波長が近いからなのよね。思いっきり共鳴しちゃうから封印する所じゃなくなっちゃうのよ。で、『破壊者』にして『救世主』の貴方をずっと目覚めたままにする訳にいかないから……」

「別々にした、と言う事か。それで、残る『半分』と言うのは？」

「試練を与える為よ」妖精の娘は言い放った。「機械種と竜族、それぞれの世界を『必然性がある』とは言え、一方を『滅ぼす』のよ？　少しは『重み』を感じてくれなくては救われないわ。そう思わない？」

勝手な言いぐさだな。と思いつつ白金竜は彼女の、否、創造主たる『妖精族』の言葉を否定出来なかった。果たして、この俺、未だ自分の名さえ思い出せずにいる、この俺に一つの陣営、一つの種族、一つの世界を消し去って良いものかどうか……？

向かい合わせの二頭のワイバーンが分厚く、威圧的な鉄の扉に彫り込まれている。この門の先には得体の知れない魔物が巣くう洞窟がある。そして目指す物も、そこにある。

ふと、白金竜は傍らの地竜に問い掛けた。

「アゴスタ。……君は何故、この戦いに関わっているんだ？」

地竜は他の竜族と違って翼を持たない。故に「地を這い回る者」と嘲られてきた。その一族に名を連ねるアゴスタが何の為に戦わんとするのか、その意図はどの辺りにあるのか聞いてみたいと思ったのだ。

アゴスタは太い腕を組んで１分程も不動のまま考え込んだ。それから答えた。

「不当に貶められた地竜の威信を回復する為、機械種に焼き払われた村の仇討ちの為、……と、公にはそうなっているがな。そんなのは穴蔵の長老共が勝手に歌っているだけの事で、儂個人としては……」

隆々とした体軀を誇る地竜は鉄塊と呼んで差し支えない斧を持ち直して言った。

「戦うのが好きなのさ。戦は兎も角として」

戦士として生を受けた以上、戦う事は本懐。だが、名誉として誇れない大量殺戮の手先となるより、出来れば……そう言ったものを食い止める為に刃を振るいたい。アゴスタは拙い言葉でそんな事を語った。

「……『風龍』とやら。貴様も『聖名』を取り戻せば何か『掴める』やも知れないな」

そう言えば、妖精の娘はこうも付け加えて

いた。或いは『龍聖覇』の波動に導かれて名を思い出す事も有り得る、と。
「そうだな」
白金竜は微笑のようなものを垣間見せた。
行く手に重い扉が聳え立っている。
彼は扉を開けた。

奇妙な視線を感じる。
ここ数日の事だ。何だろう？　人混みや物陰に、こちらを観察する気配がしてならない。解らない。何の目的か……？　或いは単なる思い込みか……。
……誘ってみるか？
人けのない、古びた路地裏に身を運んだ時、『それ』は将臣の前に現れた。
見た瞬間、言い得ぬ恐怖感に総毛立った。嘘だろう？　将臣は相手の姿に呻いた。
そいつは言った。
「『自分自身』と対面するのも、また一興だろう？　将臣君……？」

「ウイルスだわ！」
短く叫んだその声は彩女と名乗る少女のものであった。
「馬鹿な！　残らず消去した筈だぞ？」
「……私達がアクセスすると励起するように入力されていたのよ。多分」
「巧妙な！　……対抗ワクチンを使おう。『彼』のデータが破壊される前に食い止めなくては……！」

眼の前に自分がいた。もう一人の自分が。まるで大きな鏡に写したように。だが、それは倒影ではなかった。明確な意志があった。
将臣は身を翻して逃げた。理性よりも本能、論理より感性が肉体を制した。すなわち、危険である、と。
もう一人の自分自身の哄笑が聞こえた。
「逃げる気か？　無駄な事だぞ。己から逃げるなど。それとも試してみるか？」
その言葉が背中に張り付いて離れなかった。それは真実のように思えたからだ。だが、他に如何なる手段が残されていようか？
それは、たった一つしかなかった。

「ゆくのね。……戦いに」
切なげに耳元で囁く彼女の声に抗い難い蠱惑を感じる。もし彼が他の竜のように、上限がありながらも自由を行使できる立場なら、或いは別の選択肢もあったかも知れない。だが、彼は白金竜だ。たった独り、唯一の『生命』を司るドラゴンなのだ。道を違える訳にはゆかない。それが許されるのは彼が、彼を構成する存在意義を全うするか、もしくは、彼と言う存在そのものが損われる以外にない。
彼は、今、生きていた。ならば、すべき事は決まっている。それは生まれる以前から。そして『聖名』を取り戻した、その瞬間から。
……機械種を、更にそれを統率する『邪夢』を討ち滅ぼすのだ。
白金色の竜はそっと彼女の温もりから離れた。金色の鱗が僅かに動揺する。だが、彼女も黄金竜である以上は、いずれ『女王竜』となるべく定められた者。一時の迷いは禁物だ。そう、白金竜は戒める。もっとも、ファンクに気を遣っての事かも知れないが……。
そのファンクは一軍を率いて戦場に向かっている。生き残った竜族の半数以上を駆り出した、文字通り総力戦であった。そして、一方で白金竜が『邪夢』の居城に忍び寄る為の『陽動』でもあった。
白金竜は蒼く澄んだ高空を見上げた。何処までも翼がある限り行けそうな気がしてくる。
一度だけ、彼は黄金色の方を振り向いた。
「いってくる」

彼は咆哮を上げた。
野獣のような、原始的な叫び。将臣はその生涯で初めて本能のままに吼えた。そして、殺意をもって拳を振り上げた。
信じ難い光景が起こった。
その瞬間、将臣の拳が空を裂き、大地を揺るがした。それは幻覚ではなかった。古びた路地の壁面とアスファルトが爆圧を受けたように、悉く捲れていた。偶然、居合わせていた浮浪者が手足を引き千切られて呻いている。
将臣の膝が震えた。自分がやったのだ、と理性が囁き掛ける数秒間、彼は動く事が出来なかった。コミックスのヒーローのような高揚感は一つもなかった。あるのは、ハンマーで打たれたような衝撃を伴う恐怖感、それだけだった……。
「これで解っただろ？　君は普通の人間ではない。造られた存在なのさ」
振り向くと、また自分と同じ顔の少年が立っていた。彼は朗らかにいった。
「何て情けない顔をしてるんだ？」

「そう言う事かよ……」
白金竜は何もかもが氷解した事を知った、否、目の当たりにした。
玉座に『邪夢』はいた。夢を、すなわち生物の『創造』を担う精神エネルギーを喰らう事で機能し続ける存在がそこにいた。鮮やかな銀の装甲に身を包み、『邪眼』を備え、それはドラゴンの形態を模していた。……材質こそ違えど、この姿は、見間違えようもない……『白金竜』であった。
対峙した瞬間、白金竜は『邪夢』が自分と組み合って起動する、元来は同一のシステムであると理解した。それが、何の間違いか『創造』を司る、今は『邪夢』と名乗る存在が独立して起動してしまった。不注意な、些細な、そして致命的なミステイク。いや、自分達のような存在自体がミスであり、異端であったのだ。
白金竜はもう一つの自分に宣告した。
「自分自身は、自分自身の手で決着つける」

「手を組もうじゃないか？」
優しげに、もう一人の自分が手を差し伸べる。この世で唯一の自分と同じ能力を、精神を、境遇を持つ理解者。
「復讐しよう。俺達をこんな風にした奴等にさ。……許せないだろう？　お前だって」
甘く囁く誘惑の声。そうさ、許せないさ。俺を怪物のような身体にしやがって……！
「さあ……」
将臣はのろのろと手を伸ばした。ゆっくりと手と手が触れ合うべく近付いて行く。この世界は俺を拒絶していた。ならば世界を変えて俺を受け入れさせてやろう。俺の力で。
その時、業を煮やした『奴』が、将臣の手

を摑もうとした。瞬間。閃きのように、ある二人の面影が脳裏を走った。

乾いた音が辺りに響いた。将臣は『奴』の手を払い除けていた。

「……交渉決裂、か」

『奴』の顔が苦虫を嚙んだように歪んだ。

将臣はもう一人の自分に宣言した。

「自分自身は、自分自身の手で決着つける」

爆発が乱舞する。未だ嘗てない凄じい戦いが幕を切る。この為に俺は生きてきたのだ。

データスペースの一画が損失した。

「畜生ォ！　派手に暴れやがってるぜ！」

「何とかダイブ出来ないの？」

青銅と黄金の二者の悲痛な言葉を受け、モニターを見入っていた儚げな容姿を持つ第三者が凍て付いた声を漏らす。

「駄目ね……。端末が悉く潰されている。もう『彼』とはアクセス出来ない……」

三つのそれぞれ種族、立場、容姿の異なる生命体達はある一つの物体に視線を寄せた。

『それ』は銀色の輝きを放っていた。

「後はもう、『彼』に任せるしか……」

それは自我を賭けた戦いだった。

雷が、火炎が四方に飛び、衝撃波が周囲を打ち砕いた。肉体と肉体がぶつかり合う度に皮膚が裂け、血が溢れ、骨が軋んだ。それは強大過ぎる力同士の極限の戦いだった。

だが、彼には『奴』の持ってない、そして『奴』が恐れる、ある言葉を知っていた。

互いに力を出し尽した、一瞬の膠着状態の時、その時こそ……！

機は瞬光の如く訪れた。

全霊の気力を振り絞って詠唱に移る。たった一語。それは彼の生命。彼の、彼らの名であった。彼は言葉を放った。

「ZEKE！」

……それは『零』と言う語から派生した言葉であり、かつて最強を誇った戦闘兵器のコードネームであった。だが最強の名は永久に誇示する事が叶わない故に、その意義がある。それを忘れた者達は、戦士の価値すら忘れた。

遂に『零』の名を冠した天空の「士」を死地に追いやり、それこそが栄誉であると愚者は唱えた。一陣の風に『神』と名付けて。……皆、死んだ。命が、『魂』が死んだ。何もかも死に絶えた。そして悲哀と言う幕が下りた。

その意味を、精神を汲んでいるからこそ、『彼』には『ZEKE』の名が与えられた。この名を唱える事で対極にある二つの存在は融合し、そして対消滅する。まさしく『零』になるのだ……。

本来なら同等、同一の能力が、僅かに拮抗が崩れた。多くの生命に支えられている精神に天秤が傾いたのだ。彼はもう一人の自身に打ち勝った事を知った。ほとんどの情報が対消滅して失われてしまったが、極僅かな『彼』と言う存在を維持する情報が残されたのだ。

だが、邪気を撒き散らす『悪夢』そのものは、執念、ただそれのみを用いて水面下から、浮かび上がって来た。

「只では死なんぞ……。貴様の『魂』も冥府に連れて逝ってやる！」

禍々しい牙に捕えられ、意識が奪われた。

「どうしてだよ。何で帰って来ないんだ！」

青銅の竜は全身に無数の傷を負いながら、それでも止血もせず、友人の帰還を待っていた。その傍らには黄金色の竜が嗚咽を上げ、後ろに控えた竜までが悲しみに囚われている。

彼らは圧倒的な軍勢に奇跡的な勝利を得た筈だった。なのに、心の底から喜べなかった。たった一つ、重要な存在が欠けているからだ。それ無くして、戦いに勝利したとは言えない。

誰かが小さな叫び声を上げた。

その指差す方向に、深く蒼い空中から、それはまるで一滴の雫のような、一点の『銀』の輝きが舞い降りてきた。

それは、彼らが想像していた、否、期待していたものではなかった。残酷な程ゆったりとそれは降りてきて、若き黄金竜の手の内に包まれた。小さかった。悲しみと反比例してそれは余りにも……。

吐き出すように青銅竜が呻いた。

「鱗……。鱗だけ……だと！」

その場に居合わせる一同が恐慌を来す、その寸前、一人、思慮を巡らせていた、一目にして竜族と異なる娘が口を開いた。

「半ば、こうなるとは解っていたわ。……でも何とかなるかも知れない」

非難めいた声が集中するが彼女は意を介さない。実質的にリーダーである青銅竜に眼を向けたままである。青銅竜はそれに応じ、抑揚を抑えて問うた。

「何か方法があるのか？」

「『招魂の法』を使うわ。準備して」

黄金竜が口を挟んだ。

「霊魂だけ呼び戻しても、肉体が無ければ……！　『彼』を幽霊にでもする気なの？」

言い寄せられた娘は、相変わらず臆する事もなく答を返した。

「身体など造り直せばいいわ。情報を収めたものが、そこにあるのだから……！」

彼女の視線の先に黄金竜の持つ銀色の鱗があった。

そして、時は巡り、巡る。

あれから、どれ程の時間が経っただろうか？随分と永い間、眠っていたような気がする。そう、永い、とても永い間、漆黒の闇の中を走り続けていたような気がする。疲れた。酷く疲れた……。

……誰かが俺を呼んでいる。誰だ？　俺の名を呼ぶのは？　自分自身、忘却の彼方で無くしてしまった名を呼んでいるのは……。

不意に辺りに光が溢れた。俺は自分が瞼を開けた事を知った。

俺は目覚めた。

光りに眼が慣れるにつれ、輪郭が次第にはっきりと見分けられるようになってゆく。

ああ、この顔は知っている。この顔も、この顔も、みんな知っている顔ばかりだ。

帰ってきたんだ、この世界に。何もかも懐かしい、この世界に。

彼は一同を見回して言った。

「夢を見ていたよ。遠い幻のような夢を」

終幕

RPG大全 Q&A SPECIAL

真・女神転生 P74
ロウで生きるべきか？　カオスで進むべきか？　それとも…。
『真・女神転生』最大のテーマに挑む究極のQ&A。初心者ならずとも全MEGATENプレイヤー必読!!

エルファリア P78
キャラクターデザインに松下進氏、音楽に三枝成彰氏、と各界の第一人者をスタッフに迎えて制作されたこの作品。発売直後ながらも、物語の中盤である第4章までを徹底解説。懇切丁寧にお教えします。

半熟ヒーロー P82
ついに発売された、壮大なるお笑いSLG。もちろんヒッポンでは、ストーリーの解説なんてヤボなことはしない。ゲームを最大限に楽しむためのテクニックを、初級編・上級編に分けて伝授差し上げよう。

メタルマックス2，ノイギーア P86
来春に発売をひかえた2つのタイトル。ともにまだ全体像はクリアになっていない。開発の進み具合いは？　発売日はいつ？　どんなシナリオに？　その姿をそれぞれ5つの角度からさぐってみた。

真・女神転生 LAWの道・CHAOSの生き

Q LAWで進むべきか, CHAOSで生きるべきか? 私の人生に指針を与えてください。

A どれが正解というのはない！ 自らが思う道を進め

『真・女神転生』に用意されたＬＡＷとCHAOSのルート。これはどう進もうとも、あなたが正しいと思った道こそ正解なのである。その双方をきわめるための心構えと対処法をきっちり解説しよう。

LAW═あらゆる常識はLAWの道と認識せよ!

神の千年王国建設に手を貸す立場となるＬＡＷは「人間ならこうして生きるのが当たり前」という、まるで大新聞の読者投稿欄のような生き方を実践することになる。それがいいか悪いかは当人次第だが、少なくともＬＡＷの道を進むには、それぐらい気持ちにならなくてはいけない。

上の見出しで「あらゆる常識」とあるが、これは生きる上での常識であるとともに、フツーのＲＰＧの常識でもあることを認識しておくように。

←フツーなら助けるのが当たり前だよね。3人とも助けてＬＡＷの理想を目指せ

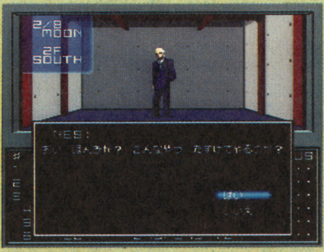
←ＬＡＷの悪魔は造りにくいが、だからこそ貴重な同胞として活躍してくれる

主なLAWのイベント

1.夢の中のいけにえ

↑少女を助けるかどうかの選択肢が用意されている。もちろんＬＡＷを目指すなら助けるしかない。こんな最初から分岐があるのだ

2.オザワとの戦い

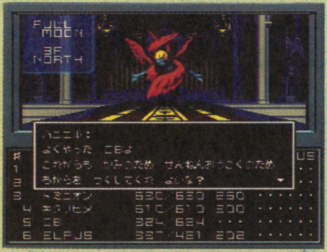


↑タケミカヅチを倒した後、オザワは命だけでも助けてくれと懇願する。そこで「倒す」なんてのはＬＡＷの行いではない。あくまで許そう

3.TDLで天使に会う

↑東京デスティニーランドにある運命の迷宮。ここのゴールには4種類あるが、天使と会えばそれだけでLAW化する。バジリスクも倒せ

4.ハニエルに橋をかけてもらう



↑エキドナを倒し、ハニエルに手を貸すことを誓えば、その時点でLAWが決定する。品川のメシア教大聖堂で洗礼を受けられるようになる

悪魔とその種族に関して知っておきたい2,3の事柄

レベルアップして、作ることができる仲魔が増えたとき、それを単純に喜ぶのもいい。高位の悪魔となればなおさらだ。初めて魔神や天魔を仲魔にしたうれしさは、『真・女神転生』の醍醐味だろう。

ただ、強力な悪魔が仲魔になったとて、その悪魔をきっちり理解したことにはならない。考えてもみよ。同じ魔神であるヴィシュヌとオーディンは、ゲーム中ではHPや能力値の差からヴィシュヌが上位とされるが、はたしてそうした見方が正しいのか。世界各国の別の物語から生まれた彼らは、『真・女神転生』内のHPやパラメータの違いだけで、その優劣を比較することができない。

まず種族そのものを理解することが『真・女神転生』登場する各悪魔を理解するスタート地点なのである。

魔神と女神

魔神と一概にするが、その出典となる神話・伝承は世界各地に広がる。インドのヒンズー教でもっとも人気が高いヴィシュヌ、インドラ、密教系のフドウミョウオウ（不動明王）。オーディンとロキは北欧の神話に登場する神だ。いずれも主神格の神々たちであり、まことに魔神としてふさわしい存在といえる。

独特の解釈で魔神として格付けられているのがアラハバキだ。日本の古代王朝で信仰された神であり、他の魔神たちよりマイナーだ。女神たちの出身地はインドと日本に別れている。世界中にはさまざまな女神の神話が残されているが、著名度と残されている逸話の点から登場することになった。

 ©ATLUS／遊企画／西谷史／シップス

ざま

真・女神転生究極のQ&A

■SFC■アトラス■発売中■¥9800(税抜き)

LAWの道を行くために

1.悪魔とてむやみに殺すことはない。常にいたわりの精神をもって接せよ

すでに仲魔にしている悪魔が出現した場合、LAWの道を行くあなたは絶対に殺してはならない。もしも殺してしまったら、それはCHAOSの行為であることを認識せよ。変化量は微々たるものであるが、100回殺せば充分CHAOS化する。逆に徹底して話しかけるのがよかろう。

2.作ったり、呼び出す悪魔はLAWだけにする

自分の属性がLAWなら、もちろんCHAOSの悪魔を呼び出すことはできない。しかし、LAWの道を行くものなら、やはり連れていく仲魔もすべてLAWにしたい。LAWの悪魔を呼び出したり、作ったりするだけでもわずかにLAW化するからだ。あらゆるところに気を配らなくてはならない。

3.どんな極悪人だろうと、人助けは絶対の善行だ

左ページ「主なイベント」でも紹介した通り、LAWのイベントは「何かを行うこと」が多い。なかでも人助けとなるイベントが圧倒的に多い。市ケ谷駐屯地の少女たちなんてのがもっとも適切な例だろう。3人の少女を助けだせば、それだけでLAWの悪魔を30回分呼び出したことと同意義になる。

他にも人助けイベントはいくつか用意されている。すべて忠実に実行せよ。

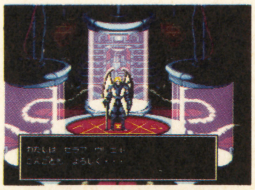
4.なすがままま、メシア教徒の言葉はストレートに受け入れよ

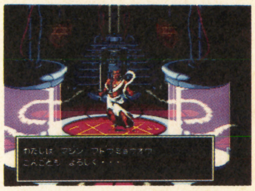
メシア教徒の本拠地品川や東京タワーには、メシア教の教えを忠実に伝える伝導者たちがいる。街頭テレビの近くにいる牧師やスタジオにいるカズフェルなどだ。彼らの話は真剣に聞かなくてはならない。特にカズフェルに激励されれば、その時点でLAW度がぐんとアップするのだ。

LAWの最強仲魔たち

これは魔神とセラフにつきる。エンディングに向かうパーティなら、ヴィシュヌ、インドラ、フドウミョウオウなどを連れて行きたいところである。だが、セラフとなると、とたんに難しくなる。ミカエルは別格であり、連れていくことはできないが、それならラファエルやウリエルでも一緒に行動したい。しかしガブリエルのレベルが96、ラファエルが91、ウリエルが83といずれも相当高いレベルでなくては仲魔にすることができない。しかもこの3体は、特定のイベントをクリアしなくては作りだすことさえも不可能なのである。

その点から考えれば、やはり魔神を連れていくのが理想形だ。ヴィシュヌ、インドラ、フドウミョウオウの3体だが、フドウミョウオウの替わりにダークの邪神トウテツを入れるのも一興である。もっともフドウミョウオウよりレベルだけしか高くないのだが。





LAWのファッション

品川のメシア教大聖堂で、完全にLAWとなって洗礼を受け、さらにレベルが65以上になると、品川3階の扉が開く。奥にはジーザス系の防具が入っている。これはLAWの最強装備だ。これにカテドラルの宝箱にある天の御剣とメギドファイア、光の弾丸を手に入れれば完璧だ。

それまではテングから天のぬぼこを手に入れておくのがいいだろう。

←これがパーフェクトな状態。あとは突っ走っていくのみ

魔王と邪神

魔王と邪神はきわめて近い存在であるが、まったく異なる性質を持っているといえよう。

魔王はかつて天使だったものが多く、唯一神との戦いに敗れて反対の性格を持つに至ったものたちである。彼らは魔神たちと取って代わるのが目的であるのだ。ただしマーラだけは別格で、最初から"魔の象徴"として誕生したものである。邪神がさらに純粋化した存在と見なせよう。

邪神は悪そのものの象徴である。人間が根源的に持つ破壊、恐怖、怒りなどが集合して人格化されたものだ。感情に忠実であるからこそLAWなのだ。

鬼神

各魔神の名前だけを見れば、すべて仏教や日本神話が出典かと思うが、細かくチェックすると、彼らが"鬼神"としてひとくくりにされることが不思議なことに気づく。

鬼神は大きく3つに分けられる。

1.仏教、密教系　ビシャモンテン、ニオウなど、ヒンズー教から派生した仏教の神々たちである

2.国津神(くにつかみ)　オオモノヌシやヒトコトヌシは日本古来の八百万(やおよろず)の神の一員である。

3.天津神(あまつかみ)　国津神を滅ぼした天孫降臨の一族。タケミカヅチはタケミナカタを倒したという逸話がある。

CHAOS━利己的。助け合う気持ちは捨てよ！

ＣＨＡＯＳの教義は、この世に混沌をもたらすことである。これはすなわち各人（主人公だけでなく、『真・女神転生』の世界に生きるすべての人と悪魔）が利己的な行動を伴なって生きていくことに他ならない。

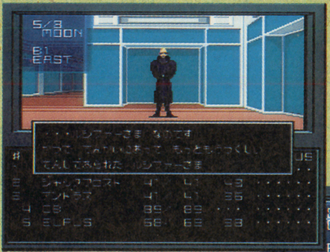
人間や悪魔にはそれぞれ自分の価値観がある。そこに〝唯一神〟という絶対的な基準を設定し、あらゆる行動の元とするのがＬＡＷの考え方である。

逆にＣＨＡＯＳの場合、価値観の基準に外部からの一定の線引きがなく、それぞれ自由に行動することこそが規範となっている。その結果、もたらされるものは混沌となるのである。そのあたりの入り混じりぐあいが微妙なのではあるが。

さて、ＣＨＡＯＳに身を投じるなら、その行動は先にも述べたように利己的でなくてはならない。これが何を意味するかといえば、自分の利にならないことは一切手を出さないことなのである。ＬＡＷにはイベントが多く用意されているが、そんなのはまとめて無視する。渋谷のメシア教会なんか完成させる必要はないし、六本木のボディコニアンになった幼なじみなんてのも無視するだけ。ずっとボディコニアンでいなさい、なのだ。

ただし、ＣＨＡＯＳのためなら積極的に行動しよう。神の手先は皆殺しにしてしまうぐらいの気概がほしい。トールやカズフェルなど、唯一神のためにはたらくヤツなど、ＣＨＡＯＳの敵は徹底的に叩け！

CHAOS化するためのイベントは全体的に少ないが、LAWと正反対の行動に出ればほぼ正解だ。



←新宿のガイア神殿横にいる熱心なガイア教徒。ルシファーの復活を心待ちにしているが、いまだその気配はない。ルシファーは唯一神に反抗するものの象徴として崇拝されているのであり、ルシファー自身が完全なＣＨＡＯＳとは言い難い

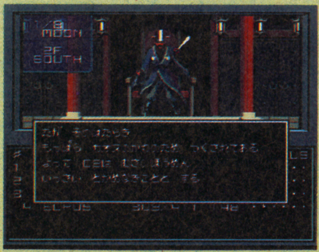
↓上野にいるボンデージファッションのガイア教徒。この過激さこそがガイア教徒の証でもあろう

主なCHAOSのイベント

1.夢の中のいけにえ

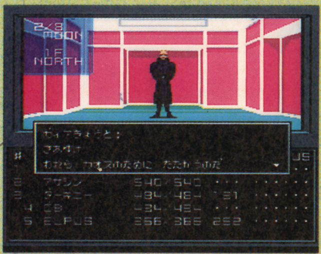
↑ここはもちろん少女を助けようとはしない。そこからスタートする。いきなり〝いいえ〟を選ぶのは、強烈な意志を要するだろう

2.ヤマに無罪の宣言を受ける、頼みを受け入れる



↑ヤマの裁判で有罪を宣言されるのは論外。無罪ならそれだけでよりCHAOS度が進む。条件つき無罪の場合は頼みを聞くべし

3.TDLでガイア教徒と会う



↑TDLの運命の迷宮では、迷わず左端か、右から２番目に入ろう。まっすぐ進めばCHAOS度がさらに増す相手に出会える

4.東京タワーのカズフェルを倒す

↑東京タワーでカズフェルが出現してしまったら、それはあなたのCHAOS度が低いことを意味する。もちろん倒すしかない

天魔

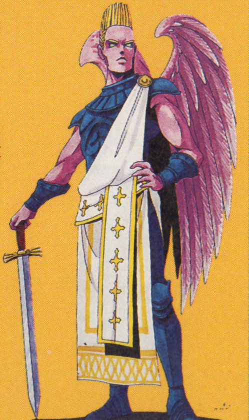
天魔と魔神の間には、それほど明確な区別がなされているわけではない。なるほどヴィシュヌとラーヴァナ、インドラジットは神話の中で対立していたが、それは視点の問題だけである。シヴァにいたってはヒンズー教の３主神の１人であり、ヴィシュヌと同格の存在である。

だのになぜ彼らは天魔としてＣＨＡＯＳの道を行くのだろうか。

彼らに共通するのは、圧倒的な力を持ち、それを発揮させることが崇拝の対象となっていることにある。怖がられている存在であるからこそ孤高なのであり、そこが魔神と違う点だ。

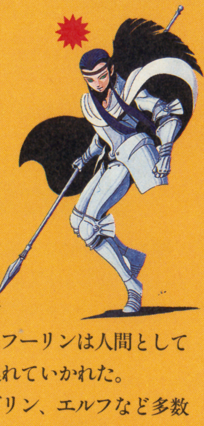
セラフ・天使

数多い『真・女神転生』の悪魔たちの中で、もっともスタンスがはっきりしているのがセラフと天使たちだ。唯一神の手下（というと言葉は悪いが）となって、その行動のすべてを代行するのが天使たち。天使のイメージは穏やかでやさしい存在だが、実際には戦いも辞さないパワフルさがある。十字軍を思い出してみるとよいだろう。聖地奪回のためにイスラエルへ出向いたが、神の名の元に大虐殺を行ったのは周知の事実である。



セラフや天使の美しいイメージをそのまま受け入れてはならない。彼らもまたCHAOSの悪魔たちと変わることはないのだ。

妖精



妖精のほとんどヨーロッパの出身だ。いずれもメジャーな存在が多く、もっとも親しみやすい悪魔たちといえるだろう。

タム・リン、クー・フーリンは人間としての性格が強い。タム・リンは妖精の騎士から人間に、クー・フーリンは人間として戦った後、妖精の国へと連れていかれた。

またオベロンやホブゴブリン、エルフなど多数の妖精たちも伝承も多く、シェークスピアの物語にも登場する（〝真夏の世の夢〟におけるオベロンが代表格である）。

ただし彼ら（彼女ら）も、妖精というイメージ通りではなく、意地悪な性格を持ち合わせていることぐらいは知っていくべきだろう。

CHAOSの道を行くために

1.邪魔になった悪魔は世話になっていてもすぐに見捨てる

激しい戦いの末、あなたの盾となって死んでしまった仲魔がいるとする。そんな仲魔をわざわざ復活させる必要はない。とっとと外して、新しい仲魔と入れ替えてしまおう。CHAOSの道を進む主人公に哀れみの心は不要である。さっさと新しい仲魔を作ってパーティに加えた方が合理的かつ利己的だ。STONEやPOISNなどのバッドステータス状態でも同じ行動に出よう。

2.CHAOSの悪魔以外は仲魔にしない

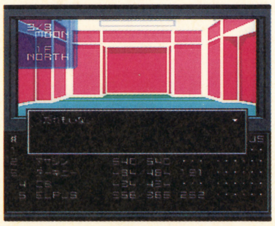
ＬＡＷのパターンと同じく、ＣＨＡＯＳの仲魔だけで進めていくことも必要だ。そしてもう一つ加えておきたいのが、ステータスにかかわらず、仲魔を外すことそのものだ。これはＣＨＡＯＳにとってプラスの行為なのだ。もっともバッドステータスの仲魔を外すほどＣＨＡＯＳ化するわけではないが。

3.最初からCHAOS化する気持ちで進めていこう

ＣＨＡＯＳには特別なイベントが設けられていない。これはすなわち漫然とイベントを受け入れていくだけではＣＨＡＯＳになりにくいことを意味する。ゲーム内で用意された分岐点は徹底的にＬＡＷと正反対の道を選び、常に疑問を投げかけて進もう。そのうちメシア教会に立ち入りを禁じられれば立派なＣＨＡＯＳである。洗礼を受けるまでひたすらに邁進せよ。

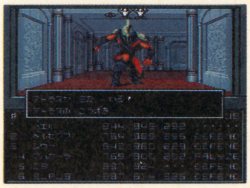
TDLのゴールで属性の調節を行う

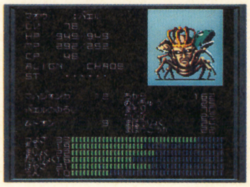
東京デスティニーランドの運命の迷宮には４つのゴールがある。ここはLAWとCHAOSのゴールが２つづつあり、どちらのゴールに着くかによって、属性は大きく変動する。だからどちらかに寄らせたい場合に調整をつけることができるのだ。



←すべてのゴールは一回会えば、次はいなくなる

CHAOSの最強仲魔たち





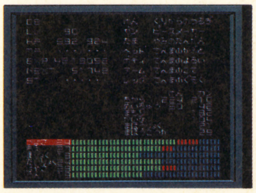
天魔と魔王、どちらを選ぶかだが、個人的な気持ちからいえばやはり魔王がいい。本当に最強のＣＨＡＯＳパーティを組むなら、シヴァ、マハカーラ、マーラそしてベルゼブブ（仲間にするためには、あるイベントをクリアしなくてはならない）の４体だが、マハカーラ、ベルゼブブの替わりにバエルとダゴンを加えた方がインパクトが強い。バエルがいるパーティなら、唯一使うことができる特殊攻撃「バエルの呪い（ハエ化）」もあるのだし。まあ、実際にはさしてつかえるものではないのだが。ただ、魔王を３体作るのはかなり大変なのである。素材調達が難しい。

なお、「真・女神転生のすべて　徹底攻略編」で、アスラ王、ミカエル、アリクオが仲魔になるような表記をしているが、これは私のミス。実際には仲魔にならない。この場を借りておわびするとともに訂正します。

CHAOSのファッション

上野のガイア教大神殿でも洗礼を受けることができる。条件はＬＡＷの場合とまったく同じで、レベル65以上で完全にＣＨＡＯＳ化している場合のみだ。洗礼を受ければ２階にある扉が開き、中にある天魔系の防具一式を手に入れることができる。

武器に関してもＬＡＷと同じ。カテドラルの中にあるくりからの剣と闇の弾丸が最強だ。くりからの剣は命中率が天のみつるぎよりもやや高くなっている。



←天魔系などのフルセット。ＣＨＡＯＳ道をまっしぐら

謎の登場人物たち

謎が謎を呼ぶ『真・女神転生』の登場キャラクターたち。いまだに誰が、何の役割をもって現れたのか悩んでいる人も少なくないと思う。

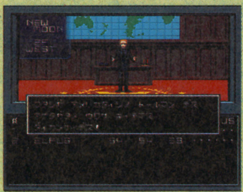
そこで右の６人に対して、私なりの解釈をつけてみた。本来は開発サイドの設定を聞いてくるべきなのだろうが、それは今回はあえて無視した。

あくまで私的な解釈なので、あなたの意見と食い違っていてもご容赦のほどを。これを元にあなたも考えてみるとよかろう。

吉祥寺の老人

この老人の名前は、ある場所で明かされる。その名も太上老君（たいじょうろうくん）という。中国における道教の中心人物であり、別名は老子。実在の人物であるが、超越的なエピソードも多く残しており、釈迦になったという説さえある。そんな人物であるなら、20世紀末の東京に現れたとしてもおかしくない。

トルーマン・アメリカ大使



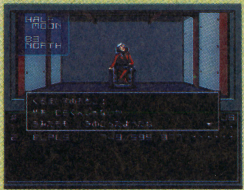
ゴトウは純粋な人間だが、トールマンは北欧の魔神トールの生まれ変わりである。ここに明らかに唯一神の意図が感じられる。おそらくオーディン、ロキ、トールの間で唯一神との意志交換があり、そこで利害の一致を見たからこそ対立関係にあったロキが転生し、オーディンと対立関係にあったロキが魔神として加わったのだろう。

アリス

少女アリスと、彼女を守るベリアルとネビロス。アリス自体の出典が「不思議の国のアリス」だとすれば、ベリアルとネビロスにもあてはまるキャラクターがいる。アリスに謎かけをする双子のトートルディとトートルダムではないだろうか。

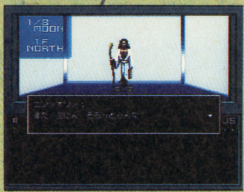
彼らとアリスのエピソードが、ゲームにアレンジされたと私は考える。

STEVEN



諸説乱れ飛んでいるのがこのＳＴＥＶＥＮである。『女神転生』に出てきた中島朱美の生まれ変わりとする意見さえあるが、それじゃあ時代が合わない。21世紀になっても年をとらない（ように見える）ことから考えて、何らかの身体的な異常から老化が遅くなったと考えるのがスムースだ。中島とは無関係と考えたい。

役小角



金剛神界にて主人公たちを待ち受ける役小角（えんのおづぬ）は、修験者として名高く、密教の超人としての逸話が数多くある。主人公が金剛神界でさまざまなことをする間、30年間の月日が過ぎ去ったのは、金剛神界での時間と実際の時間とは流れるスピードが違ったためだろう。浦島太郎と同じである。

ルイ・サイファー

ルイ・サイファー。欧文表記してみれば、おそらくLuis Cifer(むちゃくちゃだな、これは)だろう。ここから読み取れるのは一目瞭然だ。Luciferルシファーである。

まさしく彼の正体はルシファーであるが、ＣＨＡＯＳの頭目として自ら陣頭に立たないのは、唯一神の出方をうかがうためであろう。

エルファリア

ELFARIA

つまづいたすべての人のための Q&A

■SFC■ハドソン■発売中■¥9500（税抜き）

第3章までのヒントを一挙公開！これで楽々プレイが進む！

Q1 各パーティーごとのダメージを与えやすい敵の種類を教えて

A 4つのパーティーがそれぞれ「水」「火」「土」「風」の属性を持っていることはすでに知っていると思う。その属性にしたがって、各パーティーには攻撃の際に有利になる相手が存在する。相性の良いパーティーで戦いを挑まないと、勝てない敵もいるくらいだ。

ゲーム中でも明らかになることだが、天魔のモンスターは「火」（アルディス）、地魔のモンスターは「土」（カーラモン）に弱い。また人魔のモンスターについては、外見だけでは区別がつきにくい。しかし実際にはサンダーの魔法を使うモンスターと、ファイアーの魔法を使うモンスターに大別され、前者は「風」（シーナ）に、後者は「水」（パイン）に弱いのだ。

属性を無視したプレイをしているとゲームクリアは非常に難しくなるぞ。

↑敵の属性を知って、くみしやすいパーティーで戦いにのぞめば、強い敵にでも互角に戦えるのである。「エルファリア」の基本だ

パイン（水）

ICE（氷）の魔法を操れる。人魔のモンスターのうち、ファイアーの魔法を使う敵に対して効果的な攻撃を行える。基本のパーティーだ

アルディス（火）

FIRE（ファイアー）の魔法を操れる。天魔のモンスターに対する戦いに有効。スピア系のアイテムは彼らに装備させよう。役立つぞ

カーラモン（土）

THD（サンダー）の魔法を操れる。地魔のモンスターに対して有利に戦える。再占領目指してやって来る敵にも楽々立ち向かえるぞ

シーナ（風）

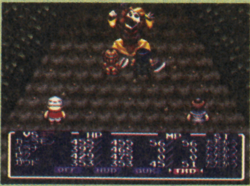
WID（ウインド）の魔法を操れる。人魔のモンスターのうち、サンダーの魔法を使うものにたいして有利に戦える。活躍の場も多い

Q2 敵の増援に町を再占領されてしまう。うまい防ぎ方は？

A 移動を何度も繰り返していると、敵のいる町から地魔のモンスターが現れ、すでにパーティーが解放した町に向けて進撃してくることがある。接触して戦闘し、勝てば問題なし。が負けてしまったり、パーティーがいなかったりして、モンスターの侵入を許すと町は再占領され、パーティーのレベルまでが下がってしまう。これはやっかい。

わいてくるモンスターに対しては、地魔に強いカーラモンのパーティーでアタックすること。そして誰もいない町を再占領されないよう、分かれ道のルートでは両方の道にパーティーを配置することを忘れずに。これでOKだ。

↑何ターンかに一度、占領されている町から発生する地魔のモンスター。手を打たないとどんどん町が再占領されてしまうぞ



←やってくる地魔はそれほど強くない。カーラモンのパーティーなら楽勝だ

Q3 同じ魔法を使う敵には攻撃魔法が効きにくい。どう戦ったらいいの？

A 毒虫に毒が効かないように、同じ魔法を使う者同士が戦うと、お互いの魔法は非常に効きにくい。例えばパインのパーティーはICEの呪文を使うが、地魔もICEの魔法を使う。両者はお互いにICEの魔法をかけにくく、またかかりにくいという位置関係にある。

もしこのような相性の悪い敵とどうしても戦わなければならない場合、ステータス魔法を使うとよい。ステータス魔法については相性は関係ないのでどんどん使えるのだ。特に味方の能力値を上げるATKやLUKなどの魔法なら、パーティーの力を強め敵を倒しやすくしてくれるので、敵の種類を気にせずにかけられるのだ。

つまり、攻撃魔法が効きにくい場合には、支援魔法で支援し、剣で倒すのを念頭におくということなのである。

←味方の攻撃値を上げる「ATK」の魔法。シーナのパーティーだけが使える

←敵へのステータス魔法も結構重要。魔法が効きにくい敵もいるけどね

©1993 HUDSON SOFT ©1993 LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

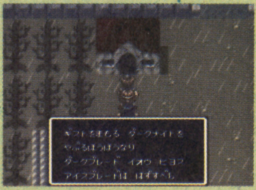
Q4 魔物の隊長が，何度戦っても倒せない，うまく倒す方法は？

A 各町や城を守っている魔物の隊長たち。その数は異なるものの、彼らを倒さないことには町が解放されないことに違いはない。つまりストーリーが先に進まなくなるのだ。これは困る。

その町に登場するザコの敵が倒せるのに、隊長が倒せないというのにはいくつかの原因が考えられる。

まず一つ目が「必要な特殊攻撃を使っていない」ということ。例えば第１章のスンガ町にいるダークウォリアーを倒すためには、事前に「ウォリアが ため」の情報を得て、少なくとも一人がその特殊攻撃を使って戦わなければならないのだ。もちろん前衛の二人が特殊攻撃をしていればなお楽になる。

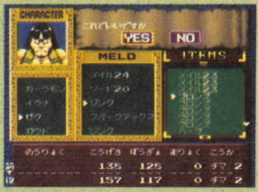
今まで通ってきた町や村での情報を思い返し、必要な特殊攻撃について聞き忘れてないかチェックしてみよう。



←書物から隊長の弱点を知ることもある。読んだ事柄を忘れないように

二つ目は装備のバランスが悪いこと。防御力が異常に高くて攻撃力が低かったり、逆に攻撃力ばかり高いような装備をしていても、戦闘ではあまり役に立たない。ほどよい防御力と攻撃力が得られるよう、メルドを繰り返して調整しよう。ザコモンスターの中には装備を強化してくれるアイテムを持つものもかなりいる。彼らに感謝しながらメルドしよう。

三つ目は隊長と出会う前にＨＰやＭＰを浪費してしまっていること。チェンジ命令をうまく使って、隊長と出会う時には、万全の体制で戦闘が始められるよう努力しよう。もちろん戦闘の直前はハーブでＨＰを回復するのだ。



←装備が不足している可能性も。持っているアイテムをメルドしまくるのだ

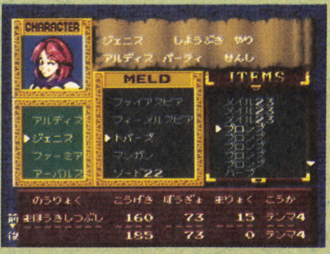
↑魔物の隊長の中には属性が合わないと倒せない者もいる。敵の使ってくる魔法などもチェックし、くみしやすいパーティーでのぞむのだ

Q5 特殊攻撃を作るのに必要なアイテムが手に入らない。どうして？

A 特別な敵に効果的なダメージを与える特殊攻撃は、いくつかのアイテムをメルドして作成する。ところが肝心の、必要なアイテムがなかなか手に入らない場合がある。「どこかの町で取り忘れたか？」と焦るプレイヤーもいるかも知れないが、安心してほしい。

これらのアイテムは、その特殊攻撃を使う相手が倒されていない限り、必ずどこかで手に入るようになっている。このほとんどが特定のモンスターを倒したときの戦利品。魔物の隊長が居座っている町で何度もザコ敵と戦っていれば、いつかは手に入るだろう。

なおどのモンスターがどのアイテムをもっているかはあらかじめ決められている。たまにだが、どのモンスターが必要アイテムを持っているかを教えてくれる人もいるぞ。



↑メルドする時には下の欄を良く見よう。どんな特殊攻撃を生み出すかがすぐにチェックできるからだ。必要なアイテムは必ず手に入れろ／

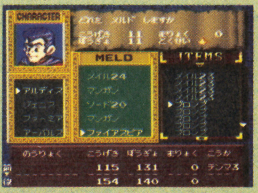
Q6 パーティーの装備がなかなか充実しない。なぜなのだろうか？

A 『エルファリア』では他のＲＰＧと異なりすべての装備は「メルド」することではじめて効果が現れる。もちろん弱いパラメータしか持たないアイテムばかりメルドしていると、キャラクタのステータスも弱いまま。

いくつか原因が考えられるが、もっとも大きなものはザコの敵と十分に戦っていないということ。アイテムは基本的には敵から手に入れるものなので、敵との戦闘回数が少なければ得られるアイテムも少ないのは当然の事。一見無意味に見えるザコ敵との戦いも、実は「アイテム入手」という効用がある。

町の中を探し足りない事も考えられる。石の中や宝箱には結構強力なアイテムがあることも。ひたすら探せ／

→ザコの敵を倒すことでアイテムが手に入る。メルドを忘れるなよ



←メルドする時も、少しでもステータスが上がるよう、いろいろ工夫してみよう

Q7 敵が強すぎて先に進めない。ハマったのかな？

A 魔物の隊長だけでなく、ザコの敵も強すぎて全然前に進めない。何か間違ったのだろうか？　と思う前にちょっとチェックを入れてみてほしい。

枝分かれしているルートがある場合、行く先の順番を間違えている可能性がある。町の人々の話を思い出してみよう。本当にルートはこれで正しいのか？

また、先の章になると、属性に気をつけて戦わないとなかなか戦闘に勝てなくなるようになる。登場する敵モンスターに対し、戦いやすい属性のパーティーを選ぼう。

もちろんメルドをしてパーティーの装備を充実させるのは言うまでもない。

↑行き先が枝分かれしている場合、行く順番を間違えると、敵が強すぎて全然勝てないこともあるぞ。注意せよ

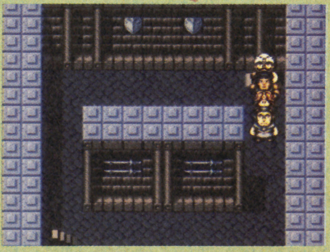
←属性によっては戦闘がかなり困難になる場合もある。無理して戦う必要はない

Q8 魔物の隊長がどこを探しても見つからない。倒さないと先へ進めないのだが……。

A 一つの町に魔物の隊長が複数いる場合、そのすべてを倒さないと町は解放できない。ところがすべての隊長が誰にでもすぐに分かる位置にいるわけではない。

「全部の場所を探した」と思っていても、案外探し忘れている場所が多い。例えばあやしげな壁や本棚は全部チェックしただろうか？　ひょっとしたらその先に、求めていた魔物の隊長がいるかもしれないぞ。

また、全部隊長を倒す前に、新たな敵の増援部隊が町に到着してしまった場合、すでに倒した隊長の場所に彼らは居座ることになる。「ここにいた敵はすでに倒したから、もう誰もいないだろう」と思っていると、実はそこにいたりするから始末が悪い。思い過ごしは最大の敵。すべての可能性を確かめ、スミからスミまで探そう。



↑複数の魔物の隊長がいる町では、すべての隊長がすぐ分かる場所にいるとは限らないぞ。

Q9 魔物の隊長と戦う前に、HPやMPを消費してしまうのだが。

A 「隊長」というだけあり、魔物の隊長はザコの敵と比べると何倍ものHPや強さを持っている場合が多い。ザコの敵と戦うのと同じ調子で隊長との戦闘にのぞむと、あっという間に負けてしまうこともしばしば。

魔物の隊長はどこにいるかが分かっていて、かつ移動することがない。いわばプレイヤーに倒されるのを待っているようなものだ。できることなら隊長と出会う前に、HPやMPは温存し、万全の体制で戦闘にのぞみたいもの。だがザコの敵と一度も遭遇せずに、隊長のところまでたどり着くのはほとんど不可能。必ず何度となくザコの敵と遭遇することになるだろう。

ザコ敵と戦う必要はなく、後は隊長を倒すだけという状態になったら、隊長に出会うまではひたすら「逃げ」を選択し、無駄な戦いを避けるのが一番である。すぐに逃げられずに敵からダメージを受けてしまったら、ハーブでHPを回復しよう。HPが減ったままザコに再び遭遇すると、治癒の魔法を使ってしまい、MPまでが減るのだ。また魔法の欄は、ステータス魔法にしておくこと。これもMP節約のため。

メンバーチェンジを有効に使うのもよい方法だ。魔物の隊長に対してどのパーティーで挑むのが一番良いのかが分かったら、できる所まで他のパーティーで進み、メンバーチェンジできる所で対象となるパーティーと交換する。これで必要なパーティーが隊長に会うまでの距離は、かなり短くなる。当然敵と会う回数が少なくなり、MPやHPの消費も抑えられるというワケだ。もちろん隊長と戦う直前はハーブでHPを回復しておくこと。

↑基本はザコの敵と会ったら逃げること。戦わなければHPやMPを浪費することもないだろう。HPには注意しておこう

→隊長と戦う直前にハーブでHPを回復せよ。完全体力でのぞむのだ

↑場所によってはメンバーチェンジも有効な手段となる。どこでチェンジが可能かを事前調査しておくことも必要だ

Q10 毒の花に触れてダメージを受けてしまう。避ける方法は?

A 魔物に占領されている町では、花も毒を持ち、パーティーにダメージを与える。これを知らずに花畑の上を通過すると、言葉通り「痛い目」にあう。

遠まわりできるところは避けるように移動し、避けられない場合には、「毒消し草」を使ってから通ろう。これを使えばしばらくの間は、花の毒を無視して移動することができる。

毒消し草がない場合には、HPに気をつけながら移動するしかない。

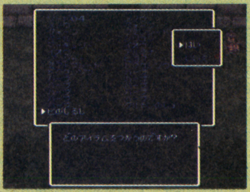
↑毒花の存在に心を痛めている人たちもいる。魔物の存在は美しい花までも悪に染めてしまうのだろうか。恐ろしいことである

←ワース村で早くも毒花とお目見え。毒消し草がないとHPが減ってしまうぞ

Q11 第1章の「ロスの砦」の内部に入れない。何をすればいいのか?

A 第1章の一つのヤマ場であるロス砦。3体もの魔物の隊長がいるだけでなく、砦の入口が炎で閉ざされていて、このままでは入ることができない。

「火」には「火」でもって立ち向かうのが一番。ハンプ村を先に解放していれば、「火のしるし」を手に入れているハズ。これを持って火のパーティーのアルディスたちで炎の前に立てば、火は消えて、晴れて先に進めるようになる。だがまだ先は長いぞ。



←「火のしるし」はハンプ村で手に入る。まだの人は急いで取りにいこう

↑ハンプ村の某所にある水の聖地での戦闘に勝てば、水のしるしと火のしるしを交換できる。この火のしるしが、砦の火の扉を開けるのだ

Q12 第1章の「カナの城」にいるヨピナスが強すぎて倒せない。

A 第1章のラストボスであり、カナーナを支配している天魔僧正ヨピナス。HPは1500もあり、ナメてかかると味方はすぐに全滅だ。

ヨピナスの属性は天魔。天魔に対抗しやすい属性は「火」。ヨピナスにはアルディスのパーティーで立ち向かうのが正しい。パインで倒そうとしても時間の無駄に近い。無理して苦労する必要はないのである。

また戦う直前にハーブでHPを回復することや、メルドで装備を充実するという基本も忘れずに。

↑メルドをしてパーティーの装備を万全にしておこう。弱い装備ではヨピナスに勝つことはまず不可能に近いのだ

↑ヨピナスにはアルディスのパーティーで立ち向かうようにしよう

Q13 第2章の「エルム町」からパーティーをどう二手に分けるのがベストなのか?

A プレイヤーはこの町で、はじめて本格的な分かれ道に遭遇することになる。

ここの場合、ラダ砦側は天魔のモンスターがいる事が多い。まずはこちらにアルディスを向かわせて、解放させよう。

メンバーチェンジ用にパインたちのパーティーも行かせるとよい。

その後に、地魔のモンスターがいる海沿いのファー町へ、アルディスたちを進ませるのがベストな順番となる。

↑どちらのルートに誰を向かわせればよいのか、助言をしてくれる人もいる。こういう有益な情報は決して聞き逃すなよ!

↑最低でも山沿いにはアルディス、海沿いにはカーラモンを配置しよう

Q14 第2章の「ラダ砦」の内部に入れない。何をし忘れたのだろうか？

A かつて国王の居城だったこの城も、今では魔物たちのすみかになっている。かつて使われていた門はその姿をとどめているだけで、決してその扉を開けようとはしない。どうやって城の内部に侵入できるのだろうか？

ここでは特に必要なアイテムはない。よく探してみると、城のそばに一人の町人がいるのが分かる。彼の話を聞けば、この城への入り方が明らかになる。

魔物たちは穴からわき出てくるという。そして城は魔物たちのすみかになっている。この二つを結び付ければ、「穴を逆にたどれば城の内部に侵入できるハズ」という結論が導き出せる。

落とし穴は三カ所あるが、城へ行けるのはそのうちの一つだけ。どれが正しいかは、話を聞き逃していなければ、すぐに分かるぞ。

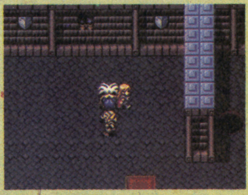
↑無念さがにじみ出て来るような王の墓。だがこの墓は魔物たちが出て来る穴を探す基準点になっているのだ。王の霊が導いたのか？

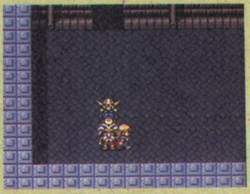
Q15 第2章の「フォーレスの砦」の落とし穴が邪魔で，先に進むことができない。

A 第２章の大ボスである地魔導士アグ・ウーを倒すためには、砦の奥深いところまで侵入しなければならないが怪しいところに落とし穴があって先に進めない。どこかに仕掛けがあるハズだ。

案の定、穴の左側にスイッチのようなものがある。そのスイッチを作動させると、落とし穴は埋まる。さてアグ・ウーを倒しに行こうかと先に進もうとすると、カチッという音と共にまた落とし穴が出現してしまう。

ここの仕掛けも分かってしまえば簡単。落し穴を埋めるスイッチの前にあるのは、実は落し穴を開けるスイッチなのだ。落とし穴を埋めたら、開けるスイッチを押さないよう、回り道をして落とし穴のあったところに向かえばよい。


↑ここにあるスイッチを作動させれば、落とし穴は見事に埋まるのだ

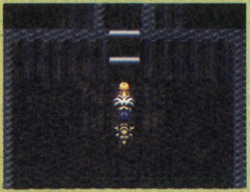

←あとはこのように落とし穴を作動させるスイッチを踏まないように進めばよい

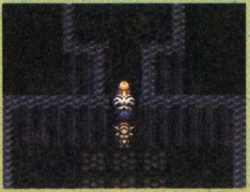
Q16 第3章の「クリフ村」でのスイッチのワナの仕組みがよくわからない。

A 第２章のフォーレス城同様に、ここに登場する仕かけもちょっと頭をひねればすぐに分かるようになっている。慌てていただけでは何も解決しないぞ。

魔物の隊長に会うためには、立ちはだかる鉄の棒をすべて開いた状態にする必要がある。すでに察しがついているとは思うが、鉄の棒の直前に配置されているスイッチが、実は開け閉めの切り替えを行っているのだ。

どのスイッチがどの鉄の棒に対応しているかを一つ一つ確かめ、順序よく踏んで行けば必ず先に進める。適当にやっていてもザコの敵と遭遇するばかりで全然前には進めないぞ。


←どのスイッチがどの鉄棒に対応しているか、見極めるのが大切だ


←同じ仕組みはタゴン村でも見かけることができる。だが基本は同じなのである

Q17 第3章のダルカンがどうしても倒せない。何かし忘れた事でも……？

A 第３章の章ボス的な存在のダルカンは、ＨＰも攻撃力も並み大抵のモノではない。その強さはこれまでの章ボスのヨピナスやアグ・ウーの比ではないのだ。あまりにも強くて、コントローラーを投げ出してしまった人もいるのではないだろうか？

彼に対抗できるのはシーナのパーティーだけ。他のパーティーではどんなに装備を充実しても、ほぼ100％勝つことはできない。シーナのパーティーはアイテムのメルドもおろそかになりがちだが、ここでメルドをまとめて行いパワーアップさせよう。攻撃魔法のＷＩＤやステータス魔法のＡＴＫが有効だぞ。

←シーナ以外のパーティーでは絶対に倒せない。戦うだけ無駄である

←シーナのパーティーでＷＩＤの魔法を使い、ダルカンをかな縛りにするのだ

Q18 第4章でのエルファス城から外へ出られない。なぜ？

A さる理由で過去のエルファス城にやってきたパーティーだが、とりあえずセーブをするために「外へ」のコマンドを実行したものの、できないことが分かり大パニック。

だが安心してほしい。ここでは必要な情報を得ていないと外へは出られない仕組みになっているのだ。城のスミからスミまで歩き回り、すべての人と会話しよう。条件が満たされればちゃんと外に出られるようになるぞ。

→すべての人に話しかけ、できるだけ多くの情報を得ておくこと

←昔のエルファス城にやってきたパインたち。ダルカンもまだ生きているぞ

←やっと条件を満たし、外に出られたパーティー。だが真の戦いはこれからだ

Q19 第4章で「ボアの町」の二人めのボスが倒せない。何かうまい方法は？

A 第４章はこれまで以上にハードな展開が予想される章だが、まずつまづくのがこの「ボアの町」での二人目のボスだろう。隊長を守る二匹の敵は剣による攻撃がなかなか効かず、こちらがダメージを受けてばかり。属性を合わせているのに、何でだろう？と首を傾げる人もいるだろう。

だが案ずることはない、他の敵には効きにくく、すでに忘れてしまっているかもしれないが、彼らにはＦＩＲＥの魔法が面白いようによく効くのだ。１回につき100前後のダメージを与えることができるので、積極的にこの魔法を使っていれば、隊長を守る二匹など、あっと言う間に倒せるぞ。あとは隊長目指して切り込むだけだ。

←剣の攻撃はほとんど効かず、大きなダメージを受けてばかり……勝てるのか？

←ところがＦＩＲＥの魔法が予想外によく効くのだ。かけまくればすぐに倒せるぞ

ああ、世界よ半熟なれ…!!

半熟英雄 はんじゅくヒーロー

初心者(はんじゅくもの)から上級者(かんじゅくもの)までのQ&A

■SFC■スクウェア■発売中■¥9500(税抜き)

初級編 スーパーファミコ

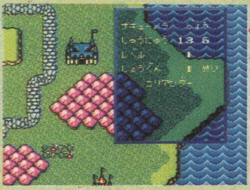
Q1 とりあえずゲームが始まっちゃったけど,まずなにをすればいいの?

A 「半熟英雄」はリアルタイム進行のゲームだから、ぼーっと見ていても勝手にゲームは進んでしまう。もちろん、こちらからはなにもしていないので、敵軍に攻められるだけなのだが。

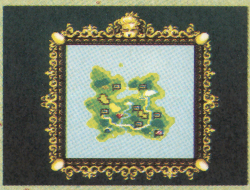
とりあえず、スタートボタンでポーズをかけよう。ポーズ中もカーソルを動かすことができるので、まずはマップをじっくりと見てみよう。赤い城が自軍で、青い城は敵軍のものだ。これらの城をすべて攻め落とせば、マップのどこか(第1話ではマップの左上にある封印された塔)にあるボス城に攻め入ることができることになる。ボスを倒せば次の面に進むことができる。

ポーズを解除すれば、各城にカーソルを合わせてAボタンで城の情報を見ることができる。自軍の城であれば、中の将軍を出撃させることができる。

また、マップは縮小した画面でも確認できる。Yボタン、Xボタンのどちらでも見れるが、Yボタンの方は時間が止まらずそのまま進行する。Xボタンの方はポーズがかかった状態になり、自軍の詳しいデータも確認できるし、戦闘の練習モードやデータのセーブ機能なども呼び出すことができる。特に面の始まりはここで状況を確認しておくようにしよう。



←カーソルを城に合わせてAボタンで情報表示。敵の城でももちろん大丈夫



←Yボタンは出撃の際の目的地決定のときに便利。カーソルでだいたいの位置に

←Xボタンはシステムメニュー。「剣のけいこ」で戦闘に備えて特訓しよう

Q2 敵がやってきて戦闘になってしまった。どうすれば勝てる?

A そう、ゲームが始まってもなにもしないで待っていると、敵に攻め込まれてしまうんだ。城に攻め込まれてしまうと、"きりふだ"が使えなくて戦いが苦しくなってしまう。その代わり"おくのて"を使うことができるのだが、これは名前の通りできるだけ後まで残しておきたい。

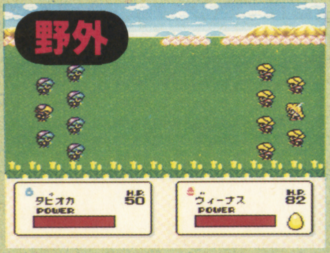
攻め込まれたとき力を発揮してくれるのは"たまご"だ。特に攻め込んできた敵がたまごをもっていた場合は、先に使わないとひどい目にあってしまう。このとき気をつけなければならないのが、たまごの使用回数だ。たまごの使用回数が少ないと弱いモンスターしか召喚できない。使用回数が0だと、思いっきり弱いエッグマンしか出ないぞ。

↓エッグマンのヒットポイントはたったの1!戦おうとしても逆にやられてしまう。ヒットポイントが0になったら、たまごも壊れちゃうぞ

↑城は"増築"することによってレベルアップすることができる。レベルは高いほど戦いが有利になる。増築は、1月に1回、味方の将軍がいる城にだけ行うことができる。内政の高い将軍がいると安く増築することができるのだ

Q3 城内での戦いと野外での戦いで違いはあるの?

↑きりふだも使えないし、相手のエッグモンスターが強力だからといって退却することもできない。苦しい戦いになってしまうのだ



↑城の防御力はないが、きりふだでまず相手を弱らせることができる。きりふだがなくなったら城に帰還して補充するのを忘れずに

A まず結論からいってしまうが、城内の方が不利だ。なによりも、退却することができないのが致命的。敵に強力なエッグモンスターを先に呼び出されてしまうと、勝てる可能性が激減してしまうのだ。

ゲーム中、コマンド入力しないときは常にYボタンの縮小マップを表示しておき、敵の将軍の動きを見張っておこう。敵が攻めてきたら、きりふだを持たせた将軍を出撃させて迎え撃つのだ。敵の動きは直接的なので、進路は予想しやすい。城からあまり離れないところで迎撃し、戦いに勝ったらすぐに城に戻るヒット・アンド・アウェイ戦法が有効だ。敵が強ければ、2〜3人の将軍で対抗しよう。エッグモンスターを呼ばれたらさっさと逃げてしまうのもひとつの手だ。

半熟英雄の心得

リアルタイムだからって、へたにあわてて攻め込むことはない。特に初期の面では時間の余裕が大き目にとってあるので、戦闘に自信がないうちは次の季節がくるのを待って、きりふだを買ってから攻め込むようにしよう。たまごもまめに回復しておくと、戦闘がずいぶんと楽になるぞ。

ただし、敵軍も時間がたてば将軍が増えるので、防御もおろそかにしてはならないのだ。

©スクウェア 1992

ン版が初•体•験のあなたへ

Q4 たまごのモンスターが弱くなっちゃったけど，どうして？

A たまごには、それぞれ「残り呼び出し回数」が決まっている。最高4で、使うたびにひとつずつ減っていく。残り回数が0になっても、たまごが壊れてしまうことはないが、エッグマンしか呼び出せなくなってしまい、倒されてしまったらたまごも壊れてしまう。

また、0にならなくても、たまごは呼び出しているうちにモンスターのレベルが低くなってしまう。

残り回数は、基本的には毎月のコマンドで回復できる。残り回数が0だろうと3だろうと、回復料金はすべて50G。たまご1個あたり50Gなので、いくつも回復させるとけっこうお金がかかってしまうのだ。でも、結果的には回復しておいた方がいいことが多いので（特に後半面）、なるべくすべてのたまごを常に4まで回復させておこう。無理は禁物、なのだ。

↑温泉に行くと、ときたまたまごを無料で回復してくれることがある。ただし、狙って出せるものではない。運がよければ……

↓たまごの回復の儀式。なぜか挨拶が「なますて」。このカボチャはインド人なのだろうか。呪文は召喚師とおんなじなんだけどね

↓もし城内で戦わなければならなくなりそうなら、弱い将軍を避難させてしまおう。城内戦では、最初っからたまごで勝負に賭ける！

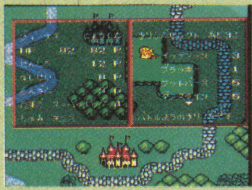
迎撃のときふたり以上の将軍で砦をつくっておくのもいいぞ。使えない将軍も"きりふだ"運搬に使えば役に立つ。

↑野外戦だと"たいきゃく"できるのが最大の利点。強いエッグモンスターには、無理に対抗するよりも逃げちゃった方がよいのだ

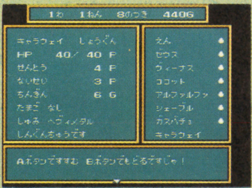
Q5 パラメータの意味は？趣味には意味があるの？

戦闘	戦闘時の強さ。ひくかったらボタンのタイミングでカバー
内政	城の増築時に力を発揮。高いと費用が安くすむのだ
賃金	毎月の収入からマイナスされる。安いに越したことはない
卵	たまごの名前と残り使用回数。名前によって性格が異なる
趣味	そのキャラクターの趣味。禅、家庭菜園、長電話なんてのも

A キャラクターのパラメータを見て、適所に配置するのがシミュレーションゲームの基本。HP、戦闘、内政のポイントで、戦闘部隊、補給部隊、増築係という風に役割を考えておくといいぞ。なお、趣味はまあ関係ないので、自分と同じ趣味のキャラクターを集めて楽しむくらい。でも、表示されないけど、実は性格も設定されているのだ。



←最初から仲間になってるヴィーナスとゼウスが強い！ココットは内政が高いね



←変な趣味のキャラクターばかり集めるのも楽しい。性別による趣味の違いも

↓商人の売ってくれるきりふだは、面によって異なる。使えるきりふだは、買えるうちに買いだめしておこう。高けりゃいいわけじゃない

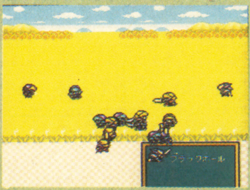
Q6 "きりふだ"ってどうやって使うの？どうやって買うの？

A 戦闘になると、自動的にぶつかりあい始めてしまって、きりふだなんか使うヒマがないと思うかもしれない。実は、Bボタンを押して戦闘を止めてコマンドを呼び出さないと使うことはできないのだ。

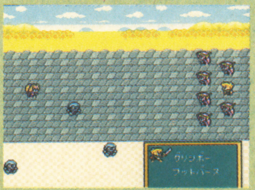
出撃した将軍が一度に持てるきりふだの数は3個まで。別に一度の戦いで3個全部使ったってかまわない。安いきりふだなら使っても敵の兵士をふたりくらい倒せるだけなので、ふたつくらい使って敵の数を確実に減らしておいた方が楽になる。

将軍が傷ついてしまうと、HPを回復させるのは思ったよりも時間がかかってしまう。なるべくなら将軍が直接戦って傷つかないようにしておきたい。たまごも使うと回復させなければならないし……というわけで、きりふだは買いだめしてガンガン使うのが一番。

で、その買い方だけど、毎月のイベントの後で商人を呼ぶと買うことができる。たまに役に立たないのも売っているので、どのきりふだが確実にダメージを与えられるのかを覚えておいて、豊作の月などに一気に買いだめしておこう。兵士の補充も、常に余裕をもって行っておくことが基本。



←ブラックホールは使うと味方の兵士もみんな殺してしまう。危険なきりふだだ



←きりふだを使いまくって、相手の兵士をみんな倒してしまおう。これでとても楽

上級編

ファミコン版で

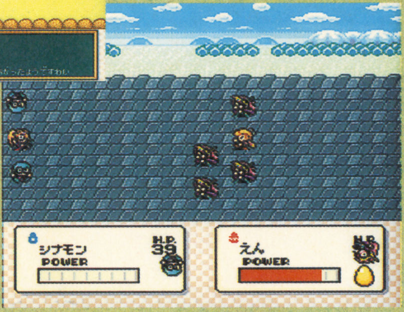
Q7 戦闘のときのAボタンを押すタイミングは?

A ファミコン版でもそうだったけど、戦闘時のAボタンを押すタイミングは、早けりゃいいってもんじゃない。この辺、ファミコン版とも微妙にタイミングが違うので、ちょっと戸惑う部分だろう。

基本的には、相手とぶつかった瞬間から立ち止まるまでの連射。連射が有効な間はパワーゲージの色が変わるのでわかりやすい。この色の変わるタイミングに関しては、メインメニューの「剣のけいこ」で何度も試してみて身につけるようにしよう。ゲージの色が赤に戻ってるときにボタンを押しても、パワーを無駄にするばかりで戦闘は不利になってしまう。

連射感覚はこころもちゆっくりにして、「たたたん」と3～4回押すくらいが適当なところ。もっと早く連射しても高得点は出せるが、パワーが早くなくなりすぎてヒットポイントの消費量は多くなってしまう。うまく戦えば、反動を小さくしてすばやく反撃に移れる。すると相手は壁に背中をぶつけて二重にダメージを受けるようになるので、こちらの被害も少なくなるのだ。

→剣のけいこで修行を積むのは大切なこと。半熟値が増えるといいことがあるぞ



→うまいと敵との激突位置が左側にずれるのだ。相手は反動をおさえきれなくなって、壁に激突してしまうのだ

→半熟レベルが上がると、エッグモンスターが強力になっていく。経験値だね

←4面のボス完熟四季王のひとり、秋のフォーリシア。秋って感傷的な季節だから涙が出ちゃう……。でも、同時に食欲の秋も実感させてくれるかわいい女の子

Q8 たまごを使ってたらこわれてしまった。どうしたらなおるの?

あ・た・し♥

A 主人公に一途な愛を捧げる女性「あ・た・し♥」。各面のマップには、必ず彼女の家が用意されている。ハートマークで表示されるその地点へ行くと、なんとこわれてしまったたまごを直してくれるのだ。敵のたまごと対決して負けてしまったときなど、「本当に困ったときに頼りになるのはあ・た・し♥」なのだ。

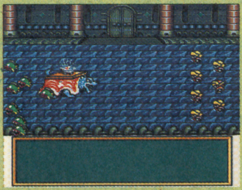
もっとも、たまごがこわれてなければ、ここにやってきても意味はない。だったら温泉を目指したほうがお得なのだ。なお、頼りになる「あ・た・し♥」さんだが、代わりにときどきプレゼントやおこづかいを欲しがることがある。そんなときはできるだけ出してあげよう。ときにはいいこともあったりするのだ。

↓あ・た・し♥の投げキッスの嵐。いやーきみは本当に美しい。……心は。これだけ慕われてる主人公は幸せもの……かな?

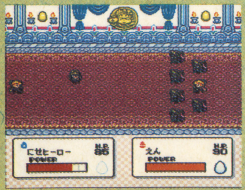
↑あ・た・し♥とは対照的な細身美人もあらわれる。要求は高いが、それがむくわれて半熟値が大幅アップすることもあるのだ

Q9 ボスが強くて倒せない! 攻略ポイントを教えて!!

A 敵の城を攻略するのは簡単だけど、ボスだけは強くて……。そう、このゲームは王手をかけてからがむずかしいのだ。基本的には何人もの将軍をボス城の周りに待機させておいて、攻め込み・退却を繰り返して倒すことになる。これはできるだけすばやく。間を置くとボス城に敵将軍が出現して敵が増えてしまうのだ。右の表に各面のボスごとに簡単なアドバイスを紹介しておこう。これをヒントにがんばって。



→最初のうちは、将軍と同じように兵士を引き連れた人間型のボスなのだが……



←面が進んでいくと、最初からエッグモンスターのように巨大なのも出てくる

←ボスキャラにはきりふだが通用しないことが多い。たまごを有効に活用しよう。

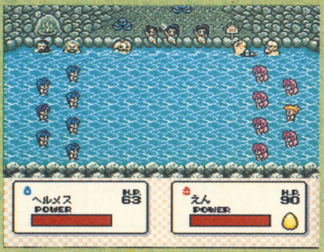
各面対応ボスキャラ・ワンポイント

面	ボス名	たまご	ワンポイント
1	完熟クイーン	あり	普通の将軍に毛の生えた程度。ま、楽勝でしょ
2	ニセヒーロー	あり	ブンシーンやファイアーボイスは使えるぞ
3	完熟プリンス	あり	手下が固い。使えるきりふだはファイアーボイスのみ
4	完熟四季王	なし	ゲーム中のヒントにもあるが、相対する城を攻めよう
5	完熟大魔王	なし	強いエッグモンスターを使うしかない。異常に強いぞ
6	ハードマン	なし	2段階に変化するが、ダメージが溜まるので割と簡単
7	ランパイア	なし	退却すると復活してしまうので、たまごをうまく使う
8	ノブナーガ	なし	HPは高いが、ダメージが蓄積する。地道に波状攻撃
9	生命体	あり	足の早い戦闘要員を、たくさん最前線に用意しておく
10	?	?	最後だけはひ・み・つ☆

すでにエキスパートなあなたへ

Q10 温泉の効能は？ 入るとなにが起こるの？

A 各面に用意された温泉。ここに行くと、どのようなことが起こるのだろう。とりあえず、温泉に入ると気持ちがいい。……ということで、なんとヒットポイントが回復する。その他にも、毎月のイベントの縮小版のように、いくつかのイベントがランダムに起こるようになっている。敵と出会って裸の対決、なんてイベントもあるぞ。



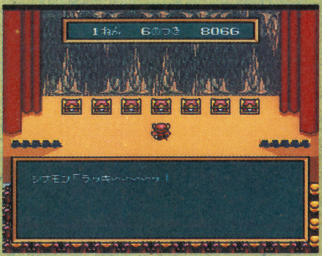
↑温泉を発見したら、そこには敵の部隊が……。仲良く温泉につかる……なんてことはなくて、やっぱり戦闘になっちゃうのねー

←縮小マップにもちゃんと表示される温泉。ちゃんと温泉マークなのだ

→温泉では毎回なにかが起こる。でも、いい結果が出る確率は高いぞ

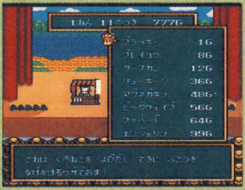
Q11 洞窟に入るとどうなるの？ チャルメラはいったいなに？

A 洞窟もランダムイベントが用意されている。こちらの方は悪い結果も多いので、いらない将軍を送り込もう。チャルメラは"きりふだ"屋台の源さんがあらわれた合図。マップを横切ってゆく屋台を見つけて、足の早いココット将軍などを向かわせよう。



↑洞窟で待ち受けるのは富か、はたまた死か。将軍が帰ってこないこともあるので、送り込む将軍の選択には気をつけたほうがいい。店もある

←チャルメラの音が鳴り響くと、マップ上に奇妙な物体があらわれるのだ



←屋台をつかまえると、普通の商人からでは買えないきりふだも買えるのだ

↑5面に登場する完熟大魔王。はたして、本当にこいつが敵の大将なのだろうか？ でも続くんだよね、まだまだ……

Q12 どのたまごからどのモンスターが出てくるのか教えて！

A あまりにもたくさんのエッグモンスターが登場するのでとても全部は紹介し切れないが、左の表で傾向くらいはつかめるはず。イビルエッグはハズレが多い。スーパーエッグは確実だが、ワンダーエッグの方が一発が大きい。

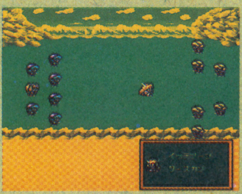
エラベルエッグ	召喚の際に3体のモンスターの中から選べる。主人公の特権たまご。他のたまごのモンスターが出てくるのだ。
カラフルエッグ	明瞭でキテレツなたまご。おーでーん、鉄人8号、くちびるナイト、城魔導師、ムーンマッスルなどが登場する。
イビルエッグ	陰険でしかも姑息な性格のたまご。あらわれるのもダークエルフやウゴカザル、キャンドローなどちょっと変なヤツ
ワンダーエッグ	体力が絶倫でわくわくするたまご。ドラゴンフライ、マシンナイト、あ・た・し♥など頼りになるモンスターが登場。
スーパーエッグ	質実剛健、根が真面目なたまご。なると、エクスカリバー、ユニコーン、レッドドラゴンなど確実な結果が期待できる。

Q13 使い勝手のいい"きりふだ"は？ 要注意の"きりふだ"も教えて！

A どちらかといえば、要注意きりふだを挙げた方が早い。カンケリン、ブレイコウ、デッドガン、ブラックホール、バグストーム……このあたりは使えないので買い控えたほうが確実。でも、おもしろいから一度は見てみて。

使える"きりふだ"ベスト3

1	グリンボー 確実な線。ブラッキーとともに使おう	6G
2	バルムンク クリスマスプレゼントでもらえるぞ	0G
3	キャトルミュー こっちは火星人が襲来するともらえる	0G



←クースカン、女性の将軍にはやってほしくないのだが……いっても無駄か

←最強（？）のきりふだファバード。これは科学忍者火の鳥……かもしれない

もうじきやってくるこの2本！
開発状況Q&A

RPG大全・Q&Aの最後は今後のRPGシーンにて話題を提供してくれそうな2作品をピックアップ。とは言っても発売はまだ先。開発進行状況をQ&A！

メタルマックス2

■SFC■データイースト■3月発売予定■¥9500

近未来での生涯 歩む道はキミがきめる

シナリオに縛られることのない、RPGを目指して造られた『メタルマックス』の続編。前作をさらにパワーアップさせ、より自由度の高いRPGを目指している。プレイヤーは、母親代わりであった女ソルジャー、マリアすら悪の軍団グラップラーに殺されてしまった少年となり、荒廃した未来世界で、冒険の旅に出る。

もちろん、マリアの仇をうつために旅をするのもよし、モンスターハンターとして生涯を生きていくのもよし。歩むべき道は、プレイヤー自身が見つけだしていくのだ。

また、ゲーム中に登場する戦車。前作でも、この戦車の改造は好評だったが、今回は改造に関する規制が排除。より自由に戦車をチューンナップすることができるようになっている。

今回は、主人公の仲間となるキャラに犬が登場。どんな活躍をするのかな。

Q 現在、開発状況はどれくらいまで進んでいるのでしょうか。グラフィックやサウンドといった要素の開発も、併行して行われているのでしょうか。ひょっとして、すでに完成していたりするのでは？　教えて下さい。

A 「現在の開発状況は、98%完成というところまできています。残っているのは、プログラムが1%、シナリオが1%。1月5日には、もう完成しているはずだと思いますよ。」

なんと、そんなところまで開発は進行していたんだね。1月5日ということは、キミがこの本を読んでいる頃には、もう完成しているのだ。

Q 前作では、最後の敵を倒さなくても、〝引退〟することでエンディング（？）を見ることができました。今回は物語性がやや強くなったとのことですが、最後の敵を倒さなくても、エンディングを見る方法は、あるのでしょうか。

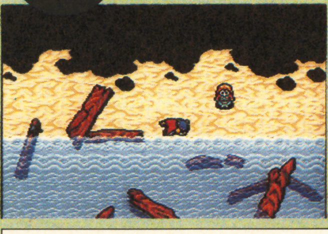
A 「前作でもそうしたが、『メタルマックス2』にも、2種類のエンディングが用意されています。本当のエンディングは、最後の敵を倒すまで見ることはできないのですが、仮のエンディングならば、物語のかなりはじめのうちから、見ることができますよ。」

2種類のエンディングとは、いったい、どんなものなんだろう。

1

↑この本が発売される頃には、すっかり完成しているはずだ

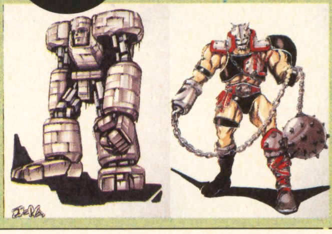
↓ここは物語の冒頭部分。倒れている主人公のそばには…



2

↑エンディングは2種類。両方とも見ることができるかな？

↓現在明らかになっているモンスターデザインだ



ノイギーア

■SFC■ウルフ・チーム■3月発売予定■価格未定

新システムと豪華スタッフに彩られたウルフの新作！

ALCSという新システムや高さの概念などを取り入れたことで注目されているウルフ・チームの新作アクションRPG・『ノイギーア〜海と風の鼓動』。それらの新しいシステムが一体どんなものなのか、RPGファンならずとも気になるところだよね。だけど『ノイギーア』で注目したいところはそれだけじゃない。世界観を創り出す企画や制作に携わったスタッフや、物語の舞台設定、20数種類にも及ぶといわれている本格的なアクション要素など、みどころは山ほどある。今回は開発の追い込み作業に忙しい『ノイギーア』制作スタッフに、ゲームの魅力や新システムの真相（？）について答えてもらった。

現在のところ、発売までは今しばらくの辛抱が必要なよう。ここで『ノイギーア』の基本を予習しつつ、来たるべき発売日を待っていておくれ。

Q 本誌の12月号にも紹介されていましたが、『ノイギーア』は現在どのあたりまで開発が進んでいるのでしょうか？　また今のところ、いつ頃の発売を予定して作業がすすめられているのでしょうか？

A 開発進行度は60%、発売時期は3月を目指しています。ここに至るまで特に〝高さ〟の要素を、いかに目新しくかつ面白くしていくか、という点で苦労しました。また〝高さ〟に付随する演出、グラフィック、キャラクターの配置などにも工夫を重ねました。構想自体は以前からあったのですが、実際にゲーム化するのはひと苦労でした。

Q シナリオ監修に會川昇氏、キャラクター監修に菊地通隆氏、モンスターデザインに森木靖泰氏と、豪華なスタッフが名前を連ねています。これらの方々を起用された理由は何ですか？　それぞれの方のファンにはとても気になる所です。

A 本当に素晴らしいゲームを作りたいと考えていたら、こんなにも豪華なメンバーが揃ってしまいました。色々な面で私達に力を貸して下さいます。ご迷惑をおかけする時も多々あるのですが、いつも適切なアドバイスを下さり、『ノイギーア』に対する思い入れも感じさせて頂いております。私達もそれを励みに現在制作を続けております。

 ©WOLFTEAM ©1992 CREA-TECH／DATAEAST CORP.

Q アイテムについて、お聞きします。「ガム」というものが登場するそうですが、いったい何の役に立つのでしょう？　犬にあげると、忠誠度があがったりして……？　それとも使うと、自分の体力が回復したりするのでしょうか。

A 「ガムというアイテムには、使い道がありません。はっきりいって何の役にも立たないアイテムなのです。手に入れるというよりも、「くっつく」という感じのシロモノなんですよ。

犬のステータスを変化させるアイテムは、ちゃんと別のものが登場するようになっています」。

どちらもプレイしてのお楽しみ！

Q 8台目の戦車は、材料を見つけて、自分で作るそうですが、どこまで自由に作れるのか、教えて下さい。シャシーの形や、色を自分で設定できたり…。戦車じゃなくて、バスにしたりすることもできるといいなぁ。

A 「8台目の戦車の設計は、数種類のシャシーの中から気に入ったものを選んで、その能力を細かく設定していきます。

ですが、スゴい戦車を造ろうと欲張ると、材料集めが、そのぶん大変になものとなってくるはずです」。

なるほど、単に材料をすべてそろえたからといって、強い戦車が造れるわけではないんだ。納得。

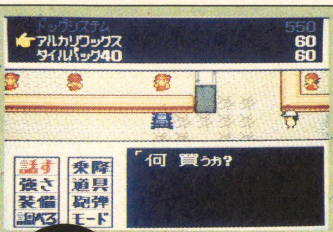
Q プレイヤーに、ゲーム中に感じてほしいこと、見てもらいたい部分とはは、どんなものでしょうか？　また、これから旅立つことになるボクたち、モンスターハンターに何か助言がありましたら、ぜひ聞かせてほしいのですが。

A 「「ドラクエ」「ファイナルファンタジー」といったＲＰＧとは、異質な世界です。主人公を導く、「運命」や「意思」はありません。力と世界で見聞きした知識、経験だけが頼りなのです。

ＢＳコントローラーで表示される地図の空白がなくなったとき、あなたは強い、一流のモンスターハンターになっているはずです！」

自由度とドラマ性 矛盾する2つの命題に挑戦

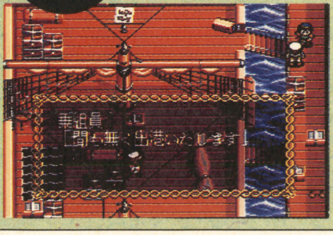
指名手配モンスターを〝狩る〟ことによってお金を得る、賞金システム。このシステムを導入することによって、プレイヤーの自由意思によるゲームへの、積極的な関与を可能にしました。また、シナリオ面においても、自由度の高いものを用意しています。自由度の高さとドラマ性の強化、矛盾するふたつの命題ではありますが、あえてこれに挑戦しています。人間と戦車での戦闘。その落差が、戦闘という行為そのものにドラマチックで斬新な興奮を与えてくれます。戦車の改造を十二分に堪能してください。（宣伝課・斎藤）



3

↑店で売っているものが、登場するアイテムではないのだ

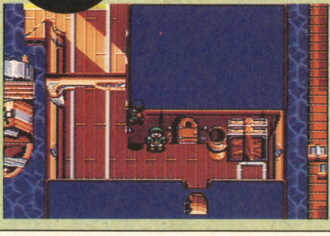
↓主人公が乗り込む船が出港する。物語のはじまりだ



4

↑戦車の改造はとても楽しい。手に入る戦車は全部で8台！

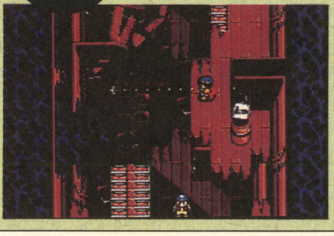
↓ジャンプでポンポン人を飛び越したりもできるんだ

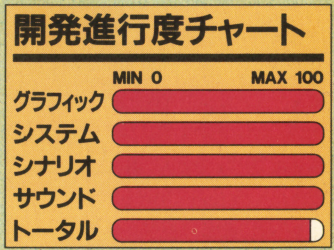


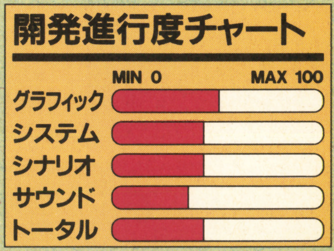
5

↑この世界で頼りとなるのは、自分自身の力と知識のみだぞ

↓投げた鎖をたぐりよせて移動、なんてこともできるよ







Q 〝ノイギーア〟とは、あまり耳馴れない単語です。何か原典がある言葉なのでしょうか？　また何を意味している言葉なのでしょうか？　ストーリーのモチーフとなったものがあれば、それも教えて下さい。

A 〝ノイギーア〟という言葉は、〝NEUGIRE〟とつづるドイツ語の単語で、〝好奇心〟という意味を持っています。物語の見どころは、メインキャラたちの謎がステージを進むことに証明されていく展開です。ストーリーのモチーフとなったものは特にありませんが、〝海〟と〝さわやかさ〟を世界の一部の地域を舞台に描いてみた物語です。

Q 「ノイギーア」に取り入れられた新しいシステム〝ＡＬＣＳ〟とは、どんな効果があるものなのでしょうか？　また、〝高さ〟の概念が導入されているらしいですが、具体的にはどういったシステムなのか教えて下さい。

A ＡＬＣＳ（オート・レベル・チェンジ・システム）は、１人でも多くの人にエンディングまで遊んでもらうためのシステムです。キャラのレベルによって敵の強さが変わるようになっています。また高さの概念は、今までのゲームでは階段やハシゴで表現されていたものを、ジャンプによって行き来できるようにしたというものです。

Q 主人公は、歩く・跳ぶ・切る・鎖を使う等の20数種類の多彩なアクションを持っていると聞きます。アクション要素をかなり重視して作られているようですが、そのようなアクションＲＰＧとして制作された理由は何ですか？

A コマンド式のＲＰＧは、よほどシナリオかゲームシステムが完成されたものでないと、レベルアップが非常に苦痛な作業となってしまいます。そういったことにならないように、まずアクションの要素を大きく導入しました。次にトップビューのゲームとして高さの概念を取り入れ、同タイプのアクションＲＰＧとの差別化をはかりました。

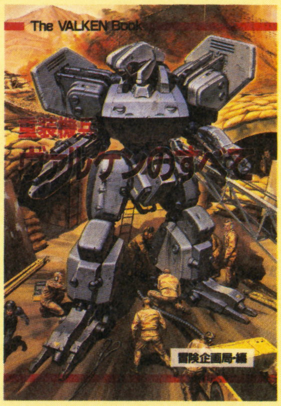
女の子からRPGの達人まで遊んでもらえる１本！

今までのＲＰＧは、本当に楽しむためにはある程度のＲＰＧに対する慣れやテクニックが必要でした。しかし、「ノイギーア」は、ＡＬＣＳという新システムを導入し、誰もがその人に合ったレベルでプレイすることができるようになりました。奥が深く進めば進むほど感動的なストーリー、主人公とその周りで活躍する素晴らしいキャラクター達、冒険の途中に登場する異次元のモンスター、そしてその全てを美しく躍動的に演出する音楽。この全てが揃ってできたのが、この「ノイギーア」なのです。（宣伝課・白鳥）

HIPPONの攻略本最新刊!!

重装機兵ヴァルケンのすべて

The Valken Book
冒険企画局・編
定価1000円



ハード・ロボット・メカ・アクション・ゲームの傑作「重装機兵ヴァルケン」をあらゆる角度から深く分析! 細部にまでこだわった攻略本であるとともに、小説あり、イラスト・ノベルありの究極のファン・ブック!!

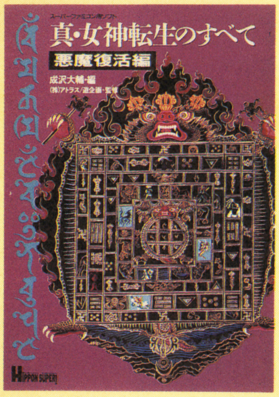
ウィザードリィVのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

RPGの定番「ウィザードリィ」。そのスーパーファミコン版最新作「ハート・オブ・ザ・メイルストローム」のすべてをモンスター、アイテム、マップなどの各項目ごとに、これ以上ない詳しさで完全解説! より深く遊びたい人への強力ヒント集!!

この2冊で真・女神転生のすべてが明らかに!

真・女神転生のすべて



悪魔復活編
成沢大輔・編
定価1000円

電脳悪魔絵師金子一馬の華麗なるモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介! あなたの知らなかった「真・女神転生」世界の真実がここにある! これ1冊で悪魔のすべてが明らかになる!!

真・女神転生のすべて

徹底攻略編
成沢大輔・編
定価880円

「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本! 吉祥寺の殺人事件に隠された神と悪魔の企み。主人公はいやがおうも事件に巻き込まれ、ついにはヒーローとしての道を歩む。いよいよ荘厳な舞台の幕が開く!

話題騒然!HIPPONの強力ラインナップ!!

スナッチャーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編
定価880円

サイバー・パンクAVGを徹底攻略! ストーリー、画像、ゲーム性、世界観など、どれを取ってもPC―CD史上最高のAVG「スナッチャー」の完全データ集

ダービースタリオン 全国版を一生遊ぶ本

成沢大輔・著/定価780円

あなたの知らなかったダビスタ全国版の世界がここにある! 最新血統データと調教ノウハウをつかみ、最高のオーナーブリーダを目指せ!

ウィザードリィモンスター事典

石埜三千穂・編著
定価1600円

RPGの代名詞、「ウィザードリィ」の5番目のシナリオまでに登場するモンスターを網羅し、ファンタジー的世界観を踏まえた上で、その真実の姿と成立背景を探る。

ベスト競馬 ダービースタリオンを一生遊ぶ本

成沢大輔・著
定価780円

ダビスタの生産や調教のノウハウから、種牡馬と繁殖牝馬の詳細なデータや血統をまとめた完全解読本!

近刊情報

ウィザードリィ外伝IIのすべて
HIPPON SUPER!編集部・編
定価780円/1月25日発売予定

大好評のゲームボーイ版「ウィザードリィ」外伝第2弾! そのすべてを徹底解説!

JICC ジック

書店にない場合は、窓口販売及び通信販売も行っております。詳細のお問い合わせは☎03-3221-1994まで。※定価はすべて税込みです。

次号(3月号2月4日発売)に続く!!

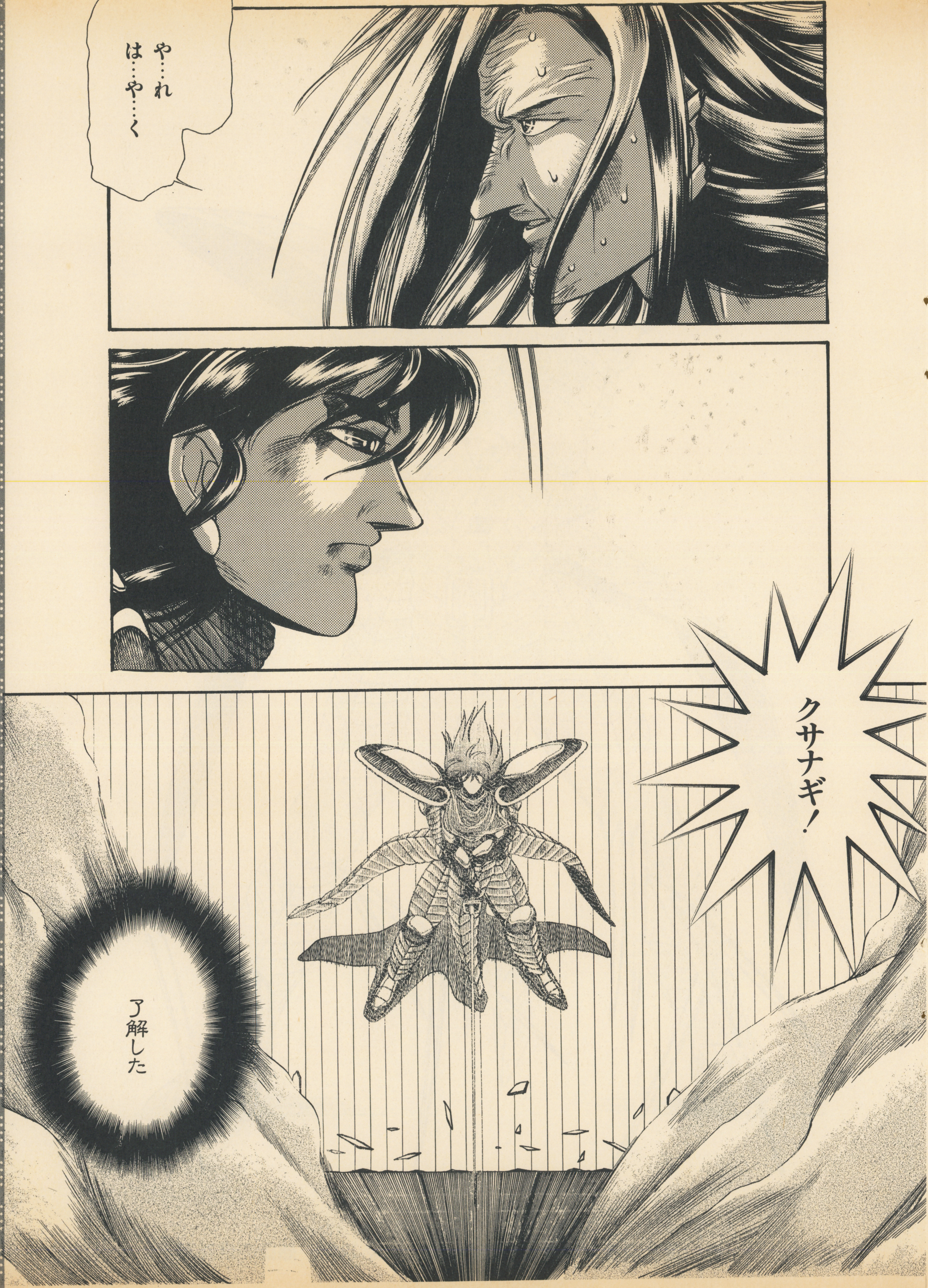
長い間ご声援ありがとうございました。次号、感動の最終回!!

ウラ技オールディーズ

■獣王記(セガ)面セレクト+プレイヤーセレクト■変身をする獣人を操って横スクロールのステージを戦い抜くアクションゲーム。自分の得意な獣人とステージに向いてる獣人が違っているとつらいよね。でもタイトル画面で左下+A+B+Cを押しながらスタートしてみよう。自分の好きなステージで、好きな獣人で始めることができるんだ。難易度の高いゲームもこれならクリアできるよね。

ウラ技オールディーズ

◆ファイナルファンタジー2(スクウェア)成長技◆感動もののシナリオが大好評の人気RPGシリーズの第2弾。シリーズ中最もストーリー重視のソフトだけに好き嫌いが、まっぷたつに分かれているよね。もちろんいい評判が多いんだけど、こういうRPGは自分が弱いうちはつらいよね。でもこのソフトは大丈夫。弱い敵と戦っているときに、何度もこうげきや他のコマンドを選ぶとそのパラメータが上がってしまうんだ。熟練度方式を使っているRPGならではの技だよね。



ウラ技オールディーズ

▲F-ZERO(任天堂)ソニックスタート技▲近未来の高速レースゲームで、スピード感抜群だったよね。このゲーム、スタートの時にLあるいはRを押しておいて、後ろからくる他車に追突をされると成功だ。超高速のスタートをきることができるんだ。抜きつ抜かれつの激しいこのゲーム。先頭からこんなスタートをすることができれば、後は落ち着いてレースに集中できるよね。

ウラ技オールディーズ

◆ワルキューレの冒険（ナムコ）レベルアップパスワード◆SFCでも『サンドラの大冒険』がリリースされているように人気のあるゲームだ。このゲーム、パスワード方式なんだけど、その両端以外の文字を、左から2番目を右の2番目にといった形で全て入れ換えてみよう。レベルが上がって序盤から戦いやすくなるぞ。早く終わらせたいときなんか役にたつぞ。

◆半熟英雄（スクウェア）索敵モード技◆SFCの続編が発売されて大人気だ。もっとも、システムは変わってないんだけどね。難易度的には難しくないゲームだけど、それを上げることができるぞ。それはシナリオ選択画面でIコンの左か右を押す、というもの。目玉オヤジが表示されれば成功だ。索敵モードに突入して、一部の敵が見えなくなり、難易度が格段にアップするぞ。SFC版もいいけど、まだまだFC版も遊べるぞ。

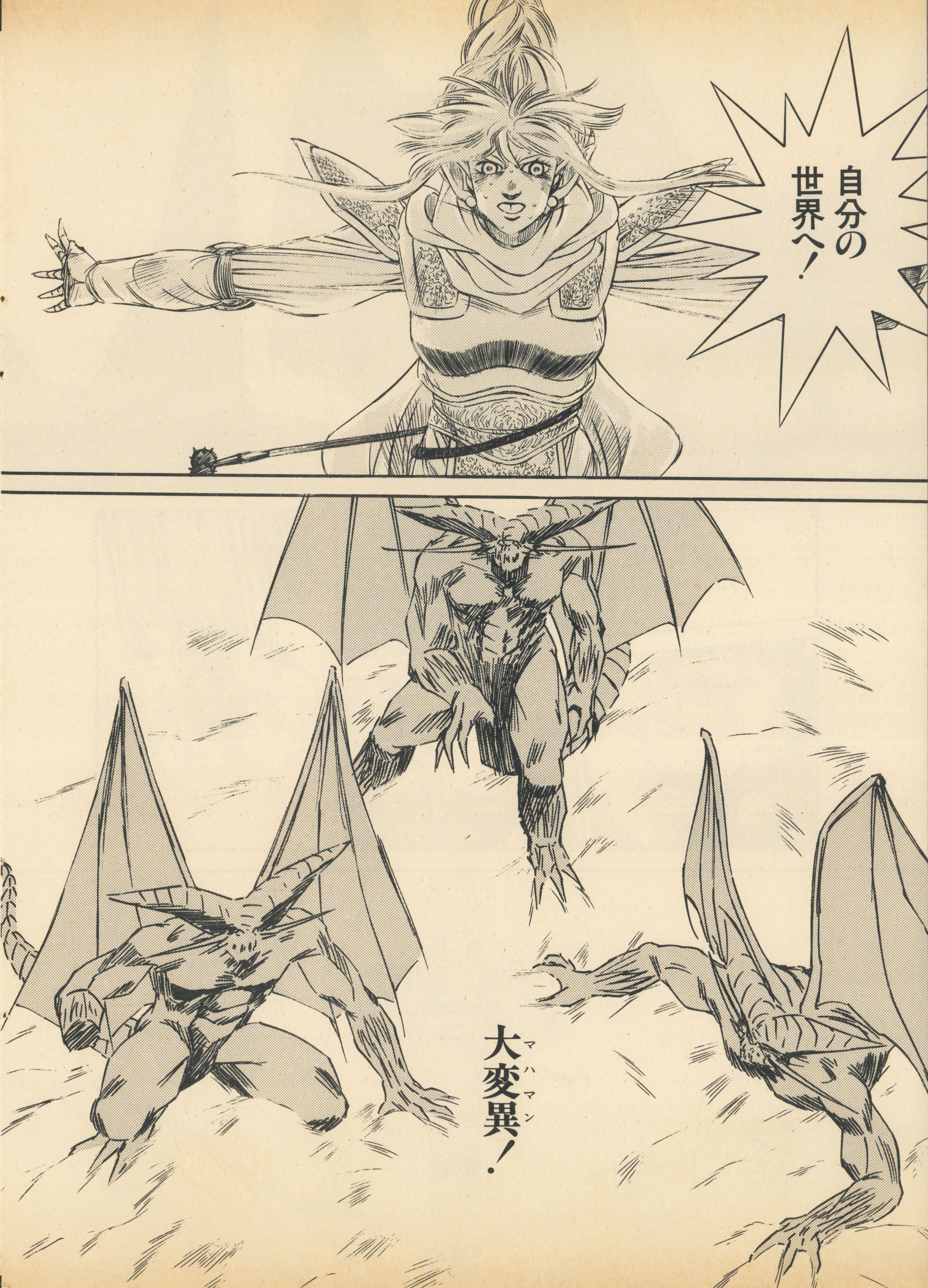
ウラ技オールディーズ

◆ロックマン3(カプコン)ハイジャンプ、無敵技◆カプコンの人気アクションゲームシリーズ第3弾。現在、最も新しいロックマンだけに、その完成度は折り紙付きでも相変わらずのハードさだよね。ゲーム中にIIコンの左を押しながらジャンプするとハイジャンプができるんだ。しかも溶岩の中に落ちても死なないぞ。これで、あまり上手くなくてもずんずん進んでいけるよね。

ウラ技オールディーズ

●忍(アスミック)コンティニュー技●アーケードで人気のあったハードアクションゲームのPC版。泣きたくなるほど難易度が高かったよね。このゲーム、ゲームオーバー時にIボタンを連打しよう。これでコンティニューすることができるぞ。コンティニューの回数は5回までなんだけど、ないよりもずっと落ち着いて遊べるよね。エンディング目指してがんばろう。

◆ハイウェイスター(スクウェア)ステージセレクト技◆スクウェア初期のレースゲームだ。これって中盤以降は敵車がとってもイジワルで難しいよね。でもこの技さえあれば大丈夫。車を選んでからのデモ画面ではBボタンでタコメーターの目盛りを増やせるよね。このメーターの目盛り÷2がセレクトされたステージになるんだ。だから16目盛り増やして、いきなりエンディングをみることもできるぞ。



ウラ技オールディーズ

◆忍者龍剣伝II（テクモ）サウンドセレクト技◆テクモの人気アクションゲームシリーズの第2作目だ。難易度やサウンドなど今でも十分楽しめるぞ。このゲーム、タイトル画面でⅠコンの左下＋A＋B＋セレクトを押しながらスタートしてみよう。なんとサウンドモードに突入するぞ。テクモの自信作だけあって、サウンドもなかなかイカしてるぞ。

ウラ技オールディーズ

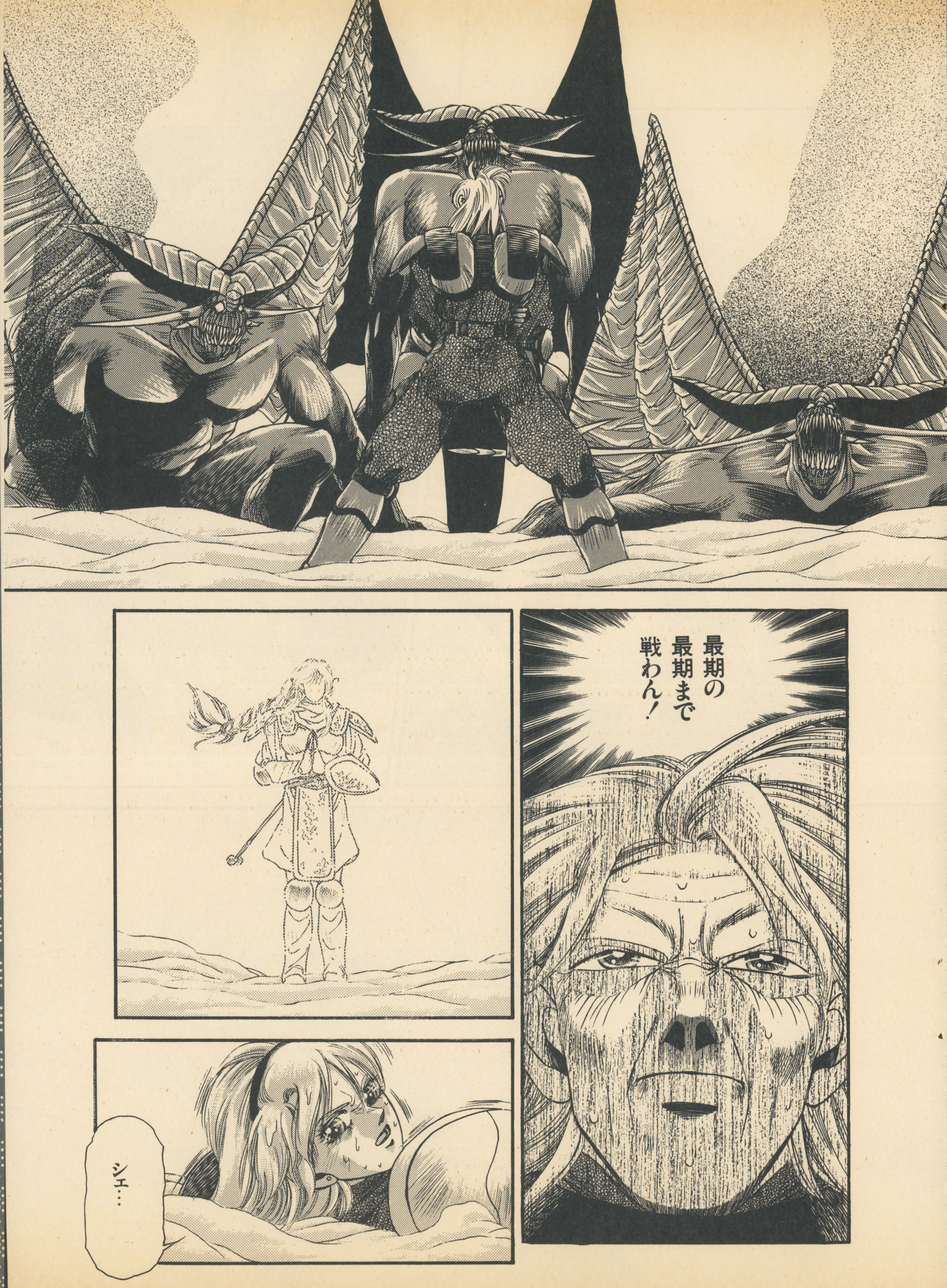
●ナグザット・オープン(ナグザット)別モード技●PCエンジンの初期の頃のゴルフゲーム。クラブを選んでくれたりと、親切設計でグラフィックも透逸だったよね。普通、プレイヤーは男なんだけど、名前の入力の時、最後に「KO」をつけてみよう。プレイヤーのグラフィックが変わって女の子モードになるぞ。何度も遊べる種類のゲームだけに、たまには気分を変えて遊びたいよね。

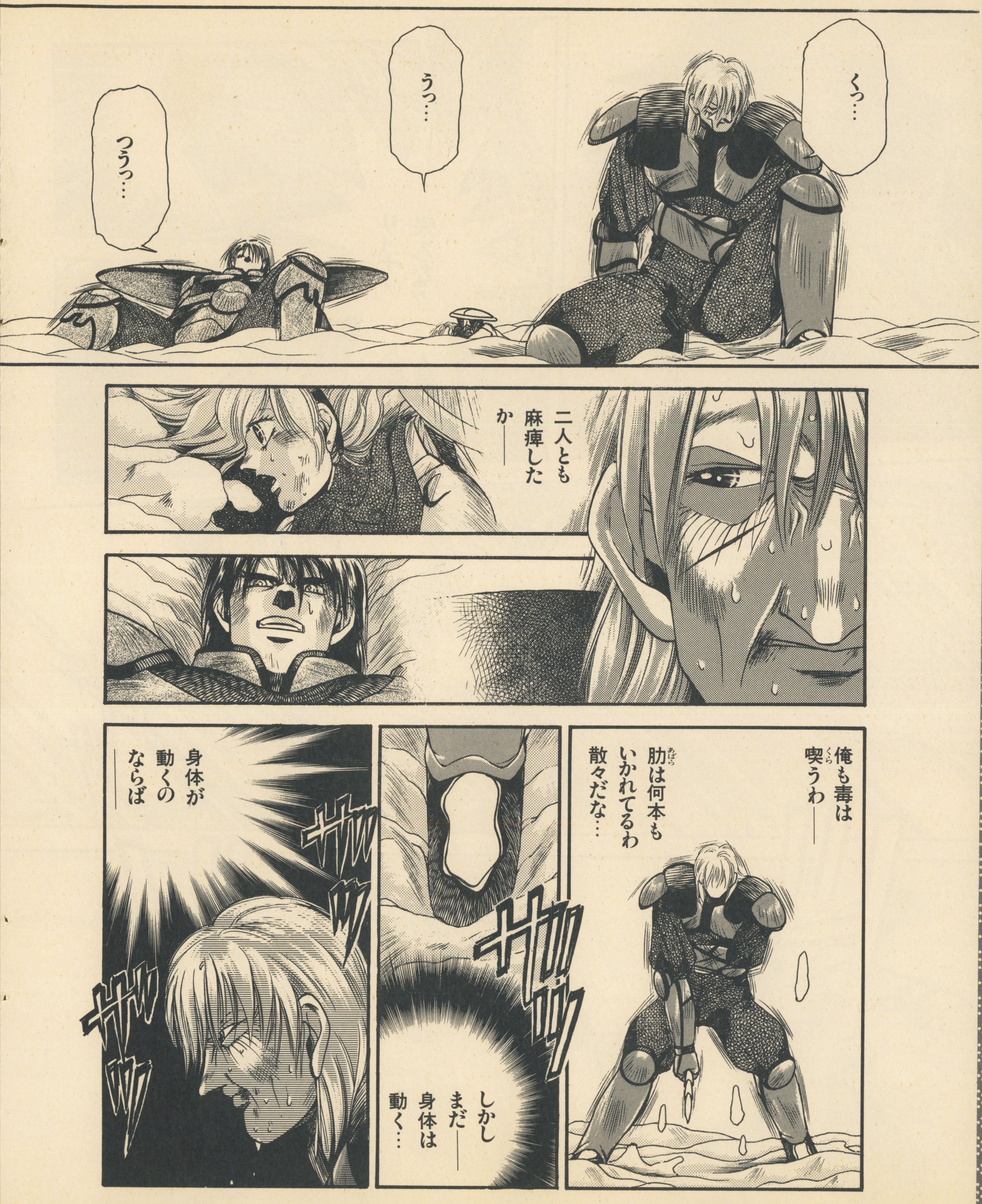
ウラ技オールディーズ

◆三國志II（光栄）不死の技◆光栄の人気シミュレーションゲーム。光栄の歴史SLGって本当に根強い人気があるよね。もっとも、そのリアルさがいいんだけどね。このゲーム、それぞれの武将に寿命が設定されていて、凶兆が表れると寿命が尽きてしまうんだ。しかし凶兆が出た武将を、その年の12月に他国に攻め込ませて、長期戦に持ち込もう。都市を越しても死なないぞ。これを繰り返すと不死身の武将になるぞ。

ウラ技オールディーズ

■大魔界村(セガ)無敵技■カプコンの人気アクションゲームシリーズのMD版。ちょっと高めの難易度が、アクションフリークに大人気だよね。でも、あんまり上手くない人のために無敵モードがあるぞ。まずオプション画面を4回見て、タイトル画面に戻り、そこでボタンを4回押してから上、上、下、下、左、右、左、右と押す。これで発信音が鳴れば成功だ。あとはⒷを押しながらスタートしよう。エンディング目指してがんばれ!





ウラ技オールディーズ

★ようやくやってきました、ウラ技オールディーズのコーナーです。今回も元気に張り切っていくぞ。前回、読者ハガキを紹介したせいか、最近ハガキが多くてうれしいぞ。整理とチェックができしだい発表するのでお楽しみに。もちろんこれからもハガキを募集しているよ。宛先はHiPPON SUPER編集部です。

ふじむら日記

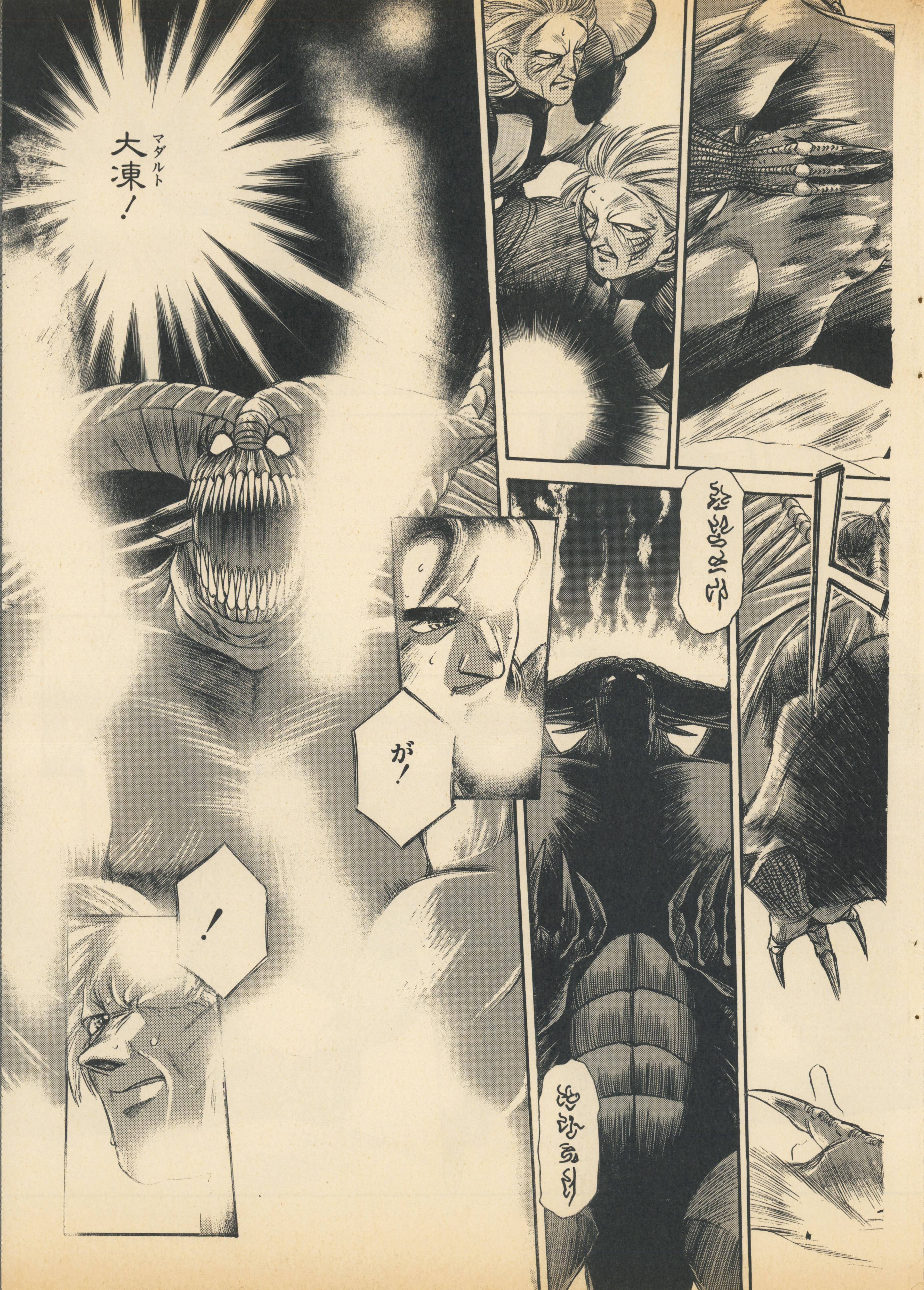
この間、運についてちょっと書いたのだが、また最近それについて考えている。といっても競馬のこと。肝心なところで読み切れないことがしばしば。1、2着が逆だったりとか（取ってるからいいか(笑)）。僕は、ツキを使わずに競馬をするのが心情なのだが、ツキはギャンブルの必需品であることを信じたくなってしまう。もっとも今浮いているので、なんともいえないのだが…投稿ハガキを見ると読者の中にも競馬をやる人がいるみたいだけど、去年の収支はどんなもんでした？

よだちん日記

早いもので、もう90年代に突入して4年目に入っちまった訳ね。だからどうって事でも無いんだけれど、近ごろ月日が経つのが異様に早く感じる。ちょっと前に編集部に入ったかと思ったら、もう2年目も終わっちまうもんなぁ。ゲームにしても92年は大作ばかりが発売されたものだから、それらを追いかけているだけで、1年間あっという間に終わってしまった気がするし。さてさて、不況と言われる今年。一体どんな事が起こるか分からないけど、末長くよろしくね♥

H・S 期待の新刊本

★91年の最優秀アクションロールプレイングとの呼び声もたかく、今も高い人気を持っている『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』が、いよいよコミックの世界に登場するぞ。ゼルダの楽しさを臨場感たっぷりに漫画化した「ゼルダの伝説—神々のトライフォース」は、J-CC出版局 田口淳子・著で予価¥980(税込み)で発売決定だ。ゼルダファンもそうでない人も楽しめることうけあいだ!



H・Sの期待の新刊本

★広大な宇宙空間から地球へと続く激しい戦いをアサルトスーツ「ヴァルケン」を操って駆け抜けろ！　SFCで初めてのスーパーリアルロボットアクションゲーム『重装機兵ヴァルケン』の全ステージを細部に渡って解析し、攻略ポイントを分かりやすく解説した「重装機兵ヴァルケンのすべて」は、J−CC出版局　HiPPON SUPER！編集部・編　定価￥1000で1月10日発売です。

H・Sの期待の新刊本

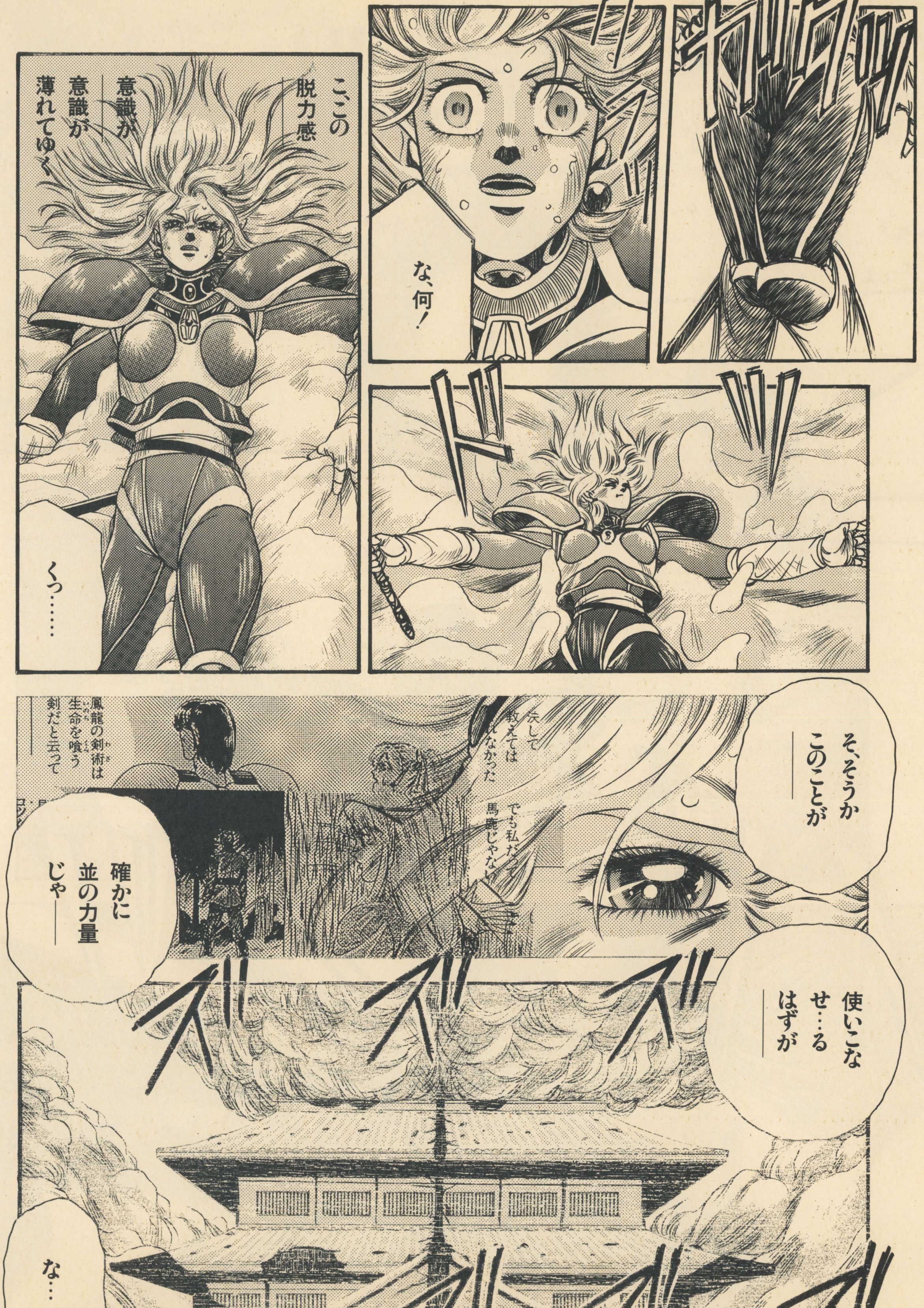
★リルガミンの世界に新たなる事件が迫る。洞窟の奥深くメイルストロームの中心にあるのは？ SFC版の『ウィザードリィ』がついに誕生。その名も『ウィザードリィⅤ―災禍の中心―』。このRPGを1Fからマップ付きで完全解説。ウィザードリィ・フリーク待望の解説書がいよいよ発売されるぞ！『ウィザードリィⅤのすべて』は、J―CC出版局 Hi-PPON SUPER！編集部・編 定価￥880で大好評発売中です。みんな買ってね。

H・Sの期待の新刊本

★ゲームボーイで発売の『ウィザードリィ』といえば、もちろん『ウィザードリィ外伝』だよね。その続編『ウィザードリィ外伝II』の攻略本がいよいよ発売だ！　その名も「ウィザードリィ外伝IIのすべて」。マップやキャラクターはもちろん、数々の秘密を分かりやすく解説するぞ。「ウィザードリィ外伝IIのすべて」は、J－CC出版局H－iPPON SUPER！編集部・編　定価¥780で1月25日発売です。

おハガキ・イラスト待ってます

★人気連載中の「風よ。龍に届いているか」をはじめ最近大忙しのベニー松山氏におたよりを出そうぜ。小説の感想やイラストなど何でも結構です。ベニー松山氏もはじけるポップなお手紙を待ってるのだ。あて先は＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HiPPON SUPER／編集部「ベニー松山に挑戦」係です。よろぴく。

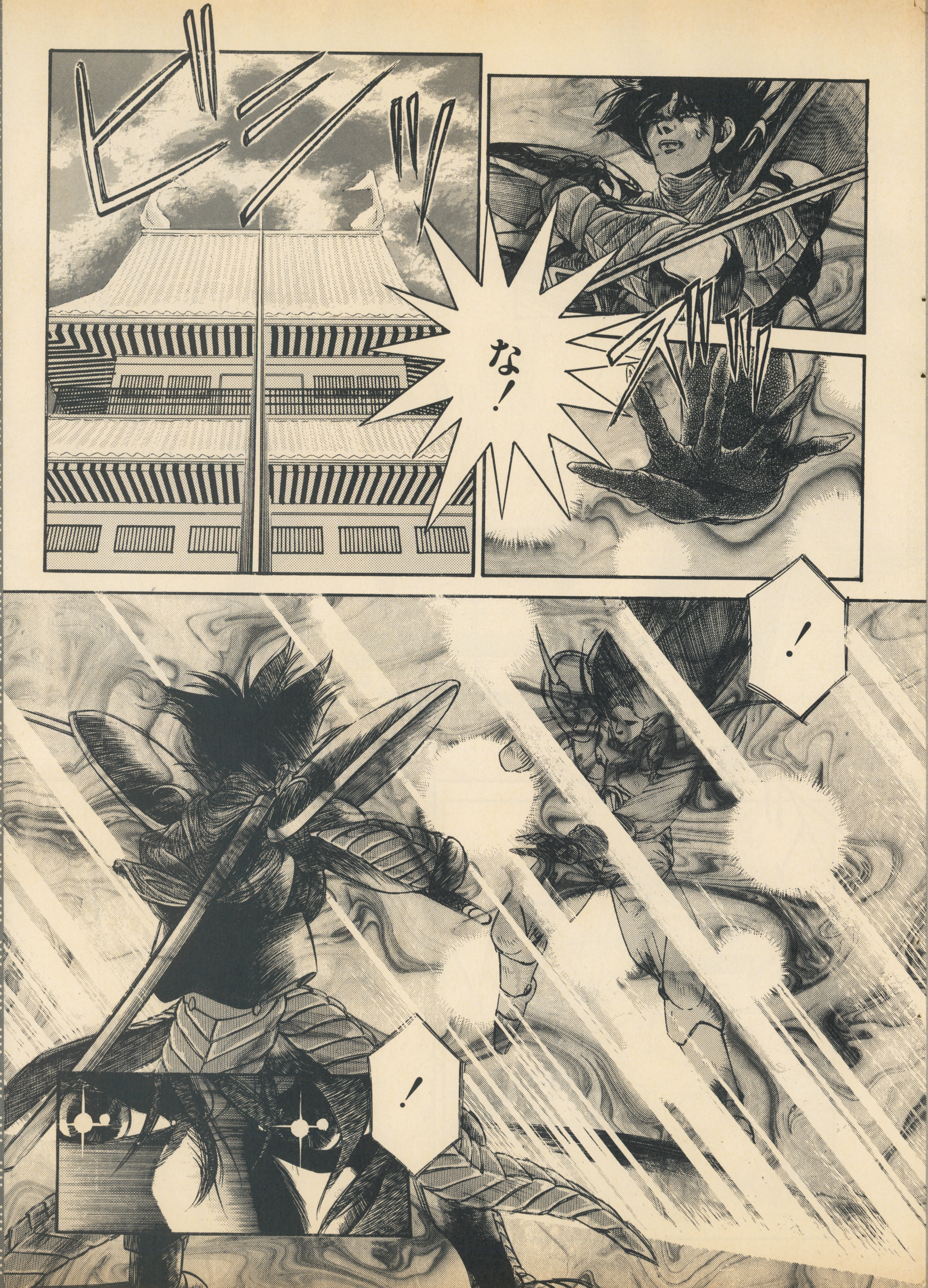


おハガキ・イラスト待ってます

★『ストII』と『ぷよぷよ』をやらせたら編集部内で無敵の強さを誇る手塚一郎氏におたよりを出そう。イラストや格闘連合の感想など何でもOKです。返事を希望の方は「返事希望」と書けば必ず書いてくれますよ。ねえ手塚さん！ あて先＝〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「手塚一郎に挑戦」係です。

おハガキ・イラスト待ってます

★大好評の単行本に大好評の連載を抱え大忙しの石垣環さんにはげましのおたよりを出そう。感想やイラスト、似顔絵なんかも大歓迎です。応援おたよりを待っているぞ。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HIPPON SUPER／編集部「石垣環さんがんばれ」係です。



スタッフ募集のお知らせ

◎HIPPON SUPER！編集部では只今、スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な君達、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「スタッフ募集」係までお送りください。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」(中編)　絶賛発売中!

郵便はがき

料金受取人払

葛西局承認

288

差出有効期間
平成７年１月
３日まで

●切手不要

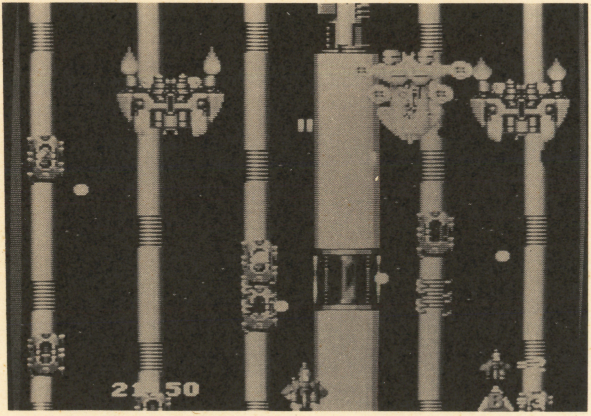
134-

東京都江戸川区西葛西6-29-9

東京コミュニケーションアート専門学校
大阪コミュニケーションアート専門学校行

キリトリ線

パンフレットご希望の方は、このハガキで！



Q1　どの学校のどのコースに興味がありますか？

A. TCA（東京校）　B. OCA（大阪校）

a.ゲームクリエーターコース

b.アミューズメントマシンコース

c.コンピュータ映像コース

d.コンピュータアニメーションコース

Q2　学校見学会に参加しますか？

（東京校）

1月15日㈷　2月7日㈰

（大阪校）

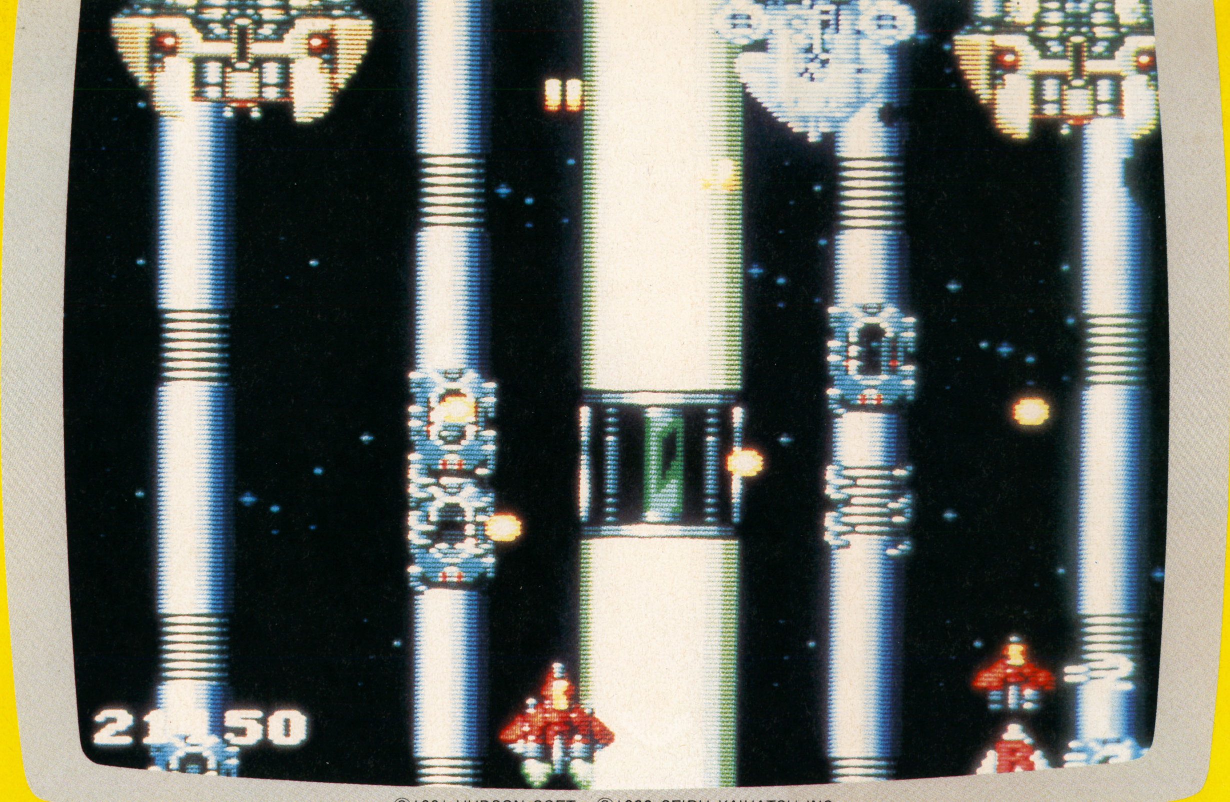
1月17日㈰　2月6日㈯

キリトリ線

ありがとうございました。入学案内（送料共500円後納切手可）をお送り致します。

フリガナ		男・女	生年月日
氏　名			昭和　年　月　日
フリガナ	〒(　　　)		
現住所	都道府県		
		☎　―	
高校名	立　高校	卒業年（○印をおつけください） '93年３月　年３月	

本校は認可校ですので入学資格は高校卒業と同等以上となります。



©1991 HUDSON SOFT ©1990 SEIBU KAIHATSU INC.

GAME CREATOR

究極の目標は、自作ゲームのとりこになること。

自称「ファミコンの達人」の皆さんへ。その才能を自室のテレビモニターの中に埋もれさせてしまうのは勿体ない。宝の持ち腐れである。ゲームクリエイターへの道をおすすめする。攻略する立場から、創作する立場へ。果たしてあなたは、ファミコン界の伝説の人になれるか…………業界は独創的な「天才クリエイター」の出現を待望している。

TCA／OCA

▶ゲームクリエーターコース
▶アミューズメントマシンコース ▶コンピュータ映像コース
▶コンピュータアニメーションコース

- 大手ゲームメーカーの協力を受けて、現役プロがコンピュータゲーム開発のノウハウを徹底指導。
- 独自の3年制で、単にコンピュータがわかるだけでなく、業界が求める豊かな感性と人間性をもつゲームクリエーターを養成。
- 卒業年度の春に「業界研修」を実施。プロの厳しい現場を体験し、様々な業務内容を把握。プロとしての実践力を修得。

学校法人
TCA 東京コミュニケーションアート専門学校
〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-9 Phone：03-3688-6501

学校法人
OCA 大阪コミュニケーションアート専門学校
〒550 大阪市西区新町1-18-22 Phone：06-536-7181

入学資格：TCAとOCAは、それぞれ東京都、大阪府から認可を受けた専門学校です。高校を卒業した18才以上の方（男女）が対象となります。

学校見学会

東京 1月15日㈷ 2月7日㈰
大阪 1月17日㈰・2月6日㈯

■高３生のキミたちのために〃午後1時より。
■お友達と一緒に参加しませんか？
＊自宅から学校までの交通費が1,000円（往復）以上かかる人にはその片道分を負担します。
■保護者の方の見学も歓迎します。
保護者の方の説明会も行います。
■お申込はお電話で！

入学試験

東京 1月24日㈰・2月14日㈰
大阪 1月24日㈰・2月14日㈰

寿

新春
お楽しみ企画

T-BACKSごす

ゴルフに麻雀、パチンコ…。本物もいいけど、ゲームでやっても味のあるのが、T-BACKS御推奨のこの4本だ。RPGにも飽きたこの頃、コタツに入ってオトナなゲームを遊んでみようぜ！

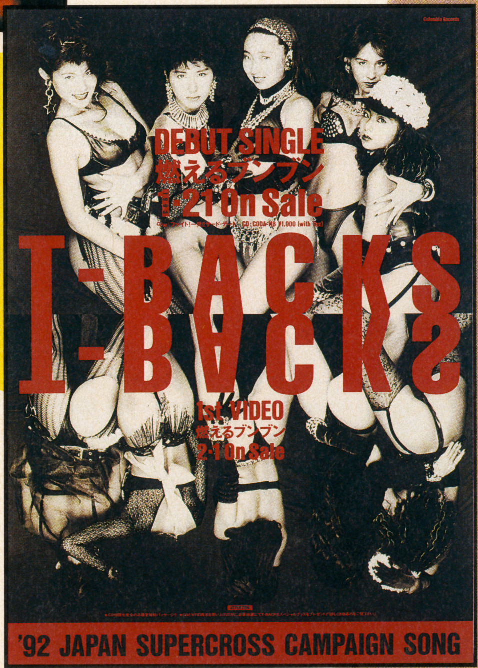
なぜか超ゴキゲンのアダルティ〜なゲームの達人。（宝島編集部・ヤブ下金監督）

いせん!!リッチでアダルティーなゲーム

HIPなGAMEで盛り上がれっ!!

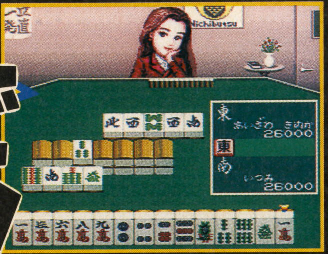
情熱セクシーギャルこれが噂のT-BACKS!

フジテレビ系で毎週土曜日の深夜1時30分から3時に放送している「どきどきしちゃう」にレギュラー出演しているT-BACKS。去年の11月27日には「T-BACKS THE FIRST」という写真集（写真・上）が近代映画社から出たので本屋さんで見かけた人も多いんじゃないかな。92年のジャパン・スーパークロスのキャンペーンガールもつとめた彼女たちは、そのキャンペーンソングでもある『燃えるブンブン』で1月の21日に日本コロムビアよりレコード・デビューも決まっているんだ。そうそう、日本テレビ火曜2時10分からの「爆発！なべしま部屋」でも彼女たちを見られるよ。



HIP 1. マージャン!!

スーパーニチブツマージャン／日本物産



●ハード／SFC ●容量／8メガ ●価格／8800円（税抜き）●発売中

初心者からAクラス雀士まで、全てのマージャンゲーム・ファンに対応できるモードを持つ、まさに“スーパー”なマージャンゲーム。

HIP 2. ゴルフ!!

ナムコットオープン／ナムコ

●ハード／SFC ●容量／8メガ ●価格／8800円（税抜き）●発売日／1月29日

プロゴルファーを作って成長させていく要素も導入したナムコ・ゴルフゲームの集大成。大会ではクラブ選びも重要な要素になる。

HIP 3. パチンコ!!

パチンコウォーズ／ココナッツジャパン

●ハード／SFC ●容量／8メガ ●価格／9500円 ●発売中

スーパーファミコンで登場したパチンコシミュレーション。様々なパチンコ台を打ち止めにしながら、4部構成のオペレーションをクリアしていくのだ。

HIP 4. マージャン!!

闘牌伝（とうはいでん）／ビデオシステム

●ハード／SFC ●容量／8メガ ●価格／8900円予定（税抜き）●3月下旬発売予定

本格マージャンゲームに2人打ちのスピーディさをプラス。6人の中からキャラクターを選び、闘牌王を目指して対局。

HIPなGAME 1 スーパーニチブツマージャン

ビギナーから達人まで、目指せ王位決定戦！

↑フリー対局モードでは２人打ちから４人打ちまで選択することもできる
←この入会申し込み書にデータをいれれば対局データも保存できるぞ

麻雀倶楽部ビル、そこは雀狂たちの梁山泊

↑いつでも好きなフロアを選択できる。ただし最上階は王位決定戦フロア。ここに入るのは大変だぞ
←麻雀倶楽部ビル全景。本当にこんなところがあったらいいなぁ

このゲームの舞台は、大阪の天神橋にあるという「麻雀倶楽部ビル」だ。計６フロアで構成されているこのビルの中には、麻雀の全てが網羅されているんだ！ 会員になって自分の名前を登録した後は、４Ｆの王位決定戦以外のどのフロアを選んでもＯＫ。麻雀入門講座室で麻雀の基礎を学ぶも良し、フリー対局室へ行って11人いる個性的なキャラたちと打ち合うも良し。いきなりリーグ戦に挑むのもいい。麻雀好きならどこから選ぶか悩んでしまうほど、ありったけの麻雀が用意されているんだ。

腕自慢はここで打て！

緊張感目一杯の対局が待っているのがリーグ戦会場だ。ここでは半荘３回のトータル得点で勝負を決めていく。最高のＡリーグまでいってトップを取ると、王位決定戦への参加権が与えられる。そこで、リーグ戦では現れない謎の名人たちと日本一を争う。だけど、ここまで勝ち上がるのは至難の技。生半可な雀力では太刀打ちできないぞ！

３Ｆリーグ戦会場！

↑リーグ戦開始！ COMの思考もクセがなくリアルな打ち筋だ
←王位決定戦までの道程は遠い。君は"名人"の称号を得られるかな

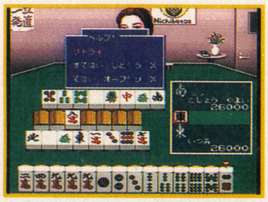
このソフト買って、私も麻雀始めようかなっ

T-BACKSの御意見番、サブリーダーのイッチーで〜す。私、麻雀て今までやりたいな、とは思ってたんだけど、手が出せなかったの。ほら、役とか得点計算とかムズカシイそうでしょ？ でもこのスーパーニチブツマージャンは、ルールもすぐ覚えられるし、とっても遊びやすそう。これをキッカケに私も麻雀始めようかな！

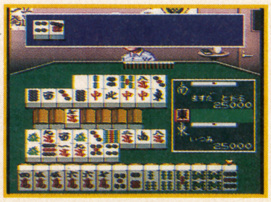
リーグ戦の前に、まずは基礎からお勉強

雲の上のハイレベルな対局もあれば、地道なお勉強もできるのが麻雀倶楽部ビル。Ｂ２Ｆの麻雀入門講座では、用具の解説から牌の組合わせ方まで教えてくれる。麻雀はできるけど、役を覚えるのが苦手な人は多いよね。本で覚えるよりもこっちのがラク!? さらにＢ１Ｆの麻雀研究会では、ヘルプ機能（下の写真を見てね）を使って打ち方を研究したりもできるんだ。

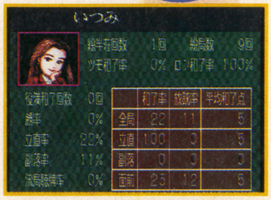
↑こんな風に役のつくり方も教えてくれる。お姉さんばかり見てちゃだめよ



↑ヘルプ機能の"リトライ"では同じツモでもう一度始めから打てるぞ



↑プレイヤーがリーチしているときは待牌も教えてくれるんだ



↑事細かな対局データも保存される。自分のクセがよくわかるよ

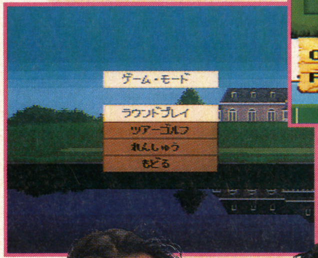
HIPなGAME2

ナムコットオープン

キミだけのプロゴルファーでトーナメントを制覇しよう!!

ラウンドプレイは4人同時も可能だぞ！

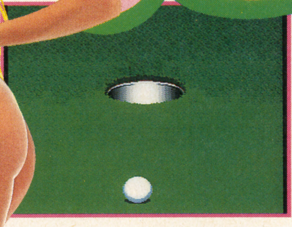
多彩なゲームモードを備えているこのナムコットオープンは、ラウンドプレイだけでも4つのモードで遊べるのだ。さらに、その内3つのモードでは、なんと4人までの同時プレイが可能なんだ。1つは通常のストロークプレイ。2つ目は「ポイントゲーム」と呼ばれるモード。これは例えばイーグルに15点、ニアピンに10点などのポイントを設定して、そのポイントの合計を競っていくもの。そして最後が「ベストボールマッチ」というモード。これは4人専用のモードで、1Pと3P、2Pと4Pがそれぞれペアで行うマッチプレイなんだ。



➡コース上ではライ（アップダウン）の要素も入っている
⬇大人数で遊んでも、一人で遊んでも豊富なモードが用意されているぞ

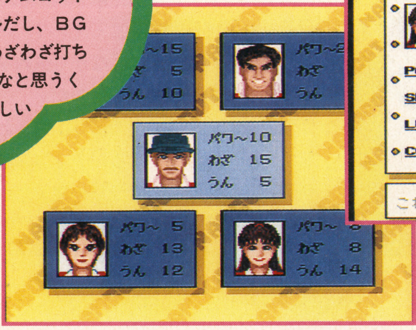
みんなで遊べるのがうれしいね！

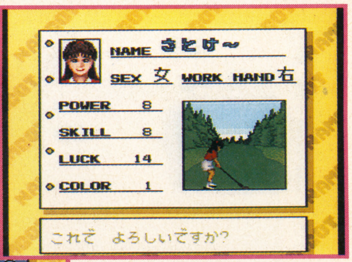
ワーイ！ ヤリヤリ（左）とサトケー（右）です。私たち2人ともゲーム大好き。最近はやりの格闘ゲームなんかが好きだけど、ゴルフゲームもよくやるわ。このナムコットオープンはボールの動きもリアルだし、BGMもサイコー。これがあれば、わざわざ打ちっぱなしいく必要もないかなと思うくらい。4人で遊べるのも楽しいよね。



キミだけのプロで勝負！

4人プレイも楽しいけど、ナムコットオープンはそれだけじゃない。自分だけのプロゴルファーを作ることができるようになったんだ。まずはじめに、利き腕やウェアの色を決める。それから「パワー」「技」そして「運」。3つの要素をポイントとして振り分けて作っていくもの。パワーは飛距離を伸ばし、技はバンカーやラフからのショットを有利にするもの。そして忘れちゃならないのが、運。ゴルファーには、勝利の女神を見方にしなければならないピンチは多々あるもの。特にトーナメント・プロならなおさらだよ。

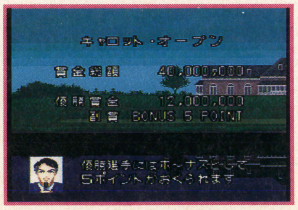




⬆ポイントを技に振るか、パワーに振るかはプレイヤーのお好み次第
⬅あらかじめ用意されているナムコットプロ。こっちで遊ぶのも楽しいよ

ゴルファーを育てスーパープロを目指せ！

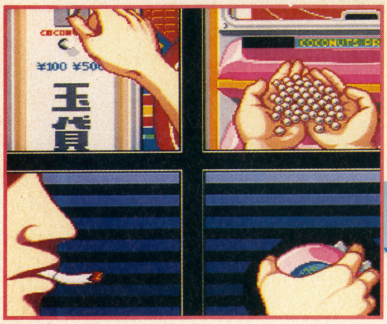
キミだけのプロを作ったらトーナメントの各大会に参加してみよう。順位に応じて賞金やポイントを獲得できるぞ。もちろんポイントはプロゴルファーの持つ3つのパラメーターに振り分けるもの。そして賞金は、クラブを買うためのものだ。お金がたまったら自分の好みのクラブをショップで買い換えよう。大会に勝っていけば、能力も上がり高性能のクラブも買うこともできるぞ。



⬆ショップへ行ってクラブを買う。ヘッドやシャフトの材質で性能が変わってくる。このキメの細かい設定にマニアも涙
⬅キミだけのプロを作ったからには、大会に出場だ！

HIPなGAME 3 パチンコウォーズ

パチンコ店に暗躍するパチプロ諜報部員 打ち止め命！



威力倍増のアイテム！ オペレーションを遂行せよ！

↑店に行ったらまずは玉を買おう。このカウンターで買えるよ
←よりどりみどりのパチンコ台だ

打ち止め!!

主人公はパチンコスパイだ！

おなじみのココナッツジャパンのパチンコシリーズ。ファミコンのパチ夫君シリーズを遊んだ人も多いと思うけど、このパチンコウォーズはスーパーファミコンで登場。パチンコの盤面や玉の動きのリアルさは感動的だぞ！

ゲームはオペレーション１～４の４部構成になっている。それぞれのオペレーションで目的が決まっていて、パチンコ台を打ち止めにしながら情報を収集し目的を達成して行くのだ。

主人公はパチンコ店で繰り広げられるスパイ活動に従事するパチンコスパイ。普段はさえないサラリーマンだけど、指令が下るとパチンコスパイ008に！ 鍛え上げたパチンコのウデで敵に立ち向かって行くのだ！

→008にオペレーションがくだる。AVG風のシナリオが展開するのだ

最初のオペレーションは『ニューワールドの爆破を阻止せよ！』だ。情報収集をしながら敵の、パチンコ店・ニューワールドに爆破計画を阻止しなければならない。そのためにはまず、連絡員の待つビッグデルルというパチンコ店へ行き、連絡員を捜し出さなければならないぞ。

ビッグデルルへ行くと、店員や客が何人かいる。しかし、話しかけても連絡員らしき人間はいない。そう、パチンコ台を何台か打ち止めにしないと、シナリオは進まないようになっている。パチンコ勝負の始まりだ！

店の中ではアイテムを買うこともできる。ある程度玉がたまったら、アイテムを買ってみよう。ハンドルを固定する『こていだほう』やバネの強弱のばらつきがなくなる『きょうかバネ』など、効果バツグンだぞ！

パチンコ好きの私にピッタリのゲームね

パーチこと千葉佳代子です。私は大のパチンコ好き。最近は仕事で帰りが遅くなることも多いけど、それでも夜の11時までやってるパチンコ店へいっちゃう！ このパチンコウォーズは、そんな私が見ても驚くほどリアルね。盤面もキレイで玉の動きもなめらか。これがあったら、朝までパチンコやっちゃいそう！

ああ、軍艦マーチが聞こえてきそう…

パチンコウォーズに出てくる台の種類は全部でなんと21台！ 実際のパチンコ店で見られる台が、名前を変えて続々と登場する。まるで自分がパチンコ店にいるかのような気分にさえなる台のリアルさ！最初に出てくる台を紹介するぞ

マドンナ

↑いわゆる"はね台"の一種。時間をかければ打ち止めも難しくはないよ

おおみそか

↑これも"はね台"。ビッグデルルの中では、1番打ち止めにしやすい台かな

グランプリEX

↑セブン台だ。かなりの玉をつぎ込まないと出ない時もある。ちょっと難しめかな

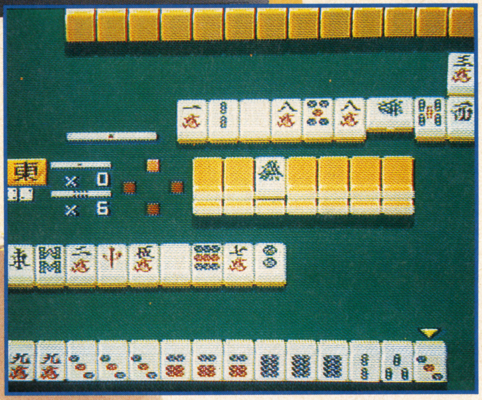
HIP な GAME 4

闘牌伝（とうはいでん）

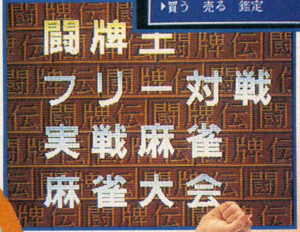
アーケード麻雀の雄・ビデオシステムがおくる本格麻雀ソフト

麻雀とRPG要素の融合。11人のキャラが闘牌王を目指す

僕たちが実際に麻雀をやるときに使う〝力〟って何だろう。相手のテンパイを見抜こうとするときの〝集中力〟や徹夜で打つ時の〝体力〟、それに牌のメカニズムを考える時に使う〝知力〟もそうだよね。また、経験を積むほどに上達していくのが僕たちの麻雀だ。この闘牌伝は、そんな実際の麻雀の、変化していく要素をRPG的にとりいれたゲームなんだ。ゲームの中で使うキャラクターは、半荘やるごとに体力が減る。体力が少なくなると、集中力が落ち、運にも見放されていく。また、僕たちが経験を積むほど上手くなっていくように、キャラクターは和了する点数によって経験値を積んで、徐々にレベルアップしていく。レベルが上がれば運や集中力といったパラメーターが上がり、強くなっていけるんだ。闘牌王モードでは、10人のライバルを1人ずつ退けていくと最後に闘牌王との対決となる。キャラクターはそれぞれ違ったエンディングが設定されているので、1回クリアしてもまた別のキャラのエンディングへ向かって楽しめるぞ！



↑紹介したRPG要素を含む闘牌王モードのほかにも3つのモードが用意されている
↓アイテムはお店でね



シリアスな雰囲気がカッコイイ！

ハイ、T-BACKSの中でポーズコーディネイターもやっている私はジュリで〜す。麻雀ゲームもいろいろな種類のものが出ているけど、この闘牌伝はとっても硬派なイメージよね。出てくるビジュアルのシーンも劇画調だし、実際の対局のシーンもとってもキレイ。コンピュータの打ち筋もリアルでサイコーよ！

闘牌伝の雀師たち

闘牌王モードでは、はじめに6人のキャラクターが設定されている。自分の選んだキャラ以外の5人に勝つと四天王と呼ばれるキャラが登場、そして最後に闘牌王との対決となる。闘牌王との戦いに勝つとキャラが新しい闘牌王になり、次にゲームをする時は、その前回自分が成長させた闘牌王との対決になるのだ！　ここでは全11人のキャラの中から4人を紹介しておこう。

↑高倉紫野／職業・大学教授。天才数学教授で、麻雀の確率を計算するのが趣味。持ち前の頭脳を駆使して向かうところ敵なし。闘牌王の存在を知り挑戦する

↑伊達万丈／職業・映画俳優。世界的な映画スター。裏の顔は闘牌王の四天王。ズバ抜けた雀力を持つ四天王の中でもその実力はナンバーワンといわれている

↑白川さゆみ／職業・家事手伝い。大財閥の令嬢。麻雀はルールを覚えた程度というが、天性の強運は全キャラクターの中でも最高のものである

↑九条克明／職業・麻雀裏プロ。本編の主人公。通称ジョーカー。裏プロ界有数の実力者で、闘牌王に最も近い男といわれている。対局になると性格が変わる二重人格

BUG BOY CLUB((ステレオ)) SUPER!

★第四回天下一ギャグ大会★其之六

寒くなってきたので鍋モノ、という俗世間のお約束はこの業界では通用せぬ!! 我々の冬はコンビニおでんがすべて!! 業界人を生かすも殺すもローソンのバイトブラザーズしだいと言えよう!! さていよいよである。優勝は誰なのか!? 投稿野郎共は正座して読め!!

ふとした衝動

こんなことしちゃうのってオレだけか!?

最優秀賞・8ポイント★会心の一撃賞・6ポイント
通常衝撃・4ポイント

最優秀賞

保健の授業で肺や心臓のことを習っている時、変に呼吸を意識して**だんだん苦しくなってくる**のは僕だけでしょうか。

兵庫県・横井英和・LV②／㊓デリケートな横井よ。呼吸だけは止めるな。授業中に脳死などシャレにならぬ。

茨城県・昇龍脚!!・LV③

静岡県・夢狩!・LV④

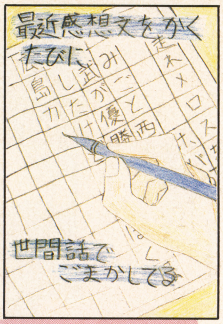
●先生が学校を休むと、「死んだ。」という噂を流したくなるのはオイラだけかしら。

北海道・DASH・翔・LV⑤

●ACGで、穴に落ちそうになると、ポーズをかけてしまうのは私だけ？

東京都・麻純もえぎ・LV①

㊓皆もスグやる。そして死ぬ。



広島県・ホバQだ!・LV①

会心の一撃賞

交通事故の現場で壊れた車を見て**修理代の計算**をしてしまったオレ。

静岡県・おりおフィアット・LV④／㊓免許を持つ者なら誰でも無意識のうちに暗算してしまうのだ。うむ。

眠れない夜

ああ気になる気になる

どーしたらイイの？

みんな・5ポイント

●マリオとルイージは、本当に兄弟なのだろうか？

三重県・牛コマ500g・LV③

●八兵衛は、なぜ黄門さまより態度がでかいのだろう？

東京都・べんてんピエロ・LV⑤

●猿の腰かけに、猿は本当に座るんだろうか？

東京都・べんてんピエロ・LV⑤

●8才以上11才未満の奴は、本当に正露丸を1.5粒服用しているのか？

山形県・ぽんぽこりん・LV②

●なぜ、うちの妹は帰ってこないのだろう…

東京都・くりねずあいり・LV④

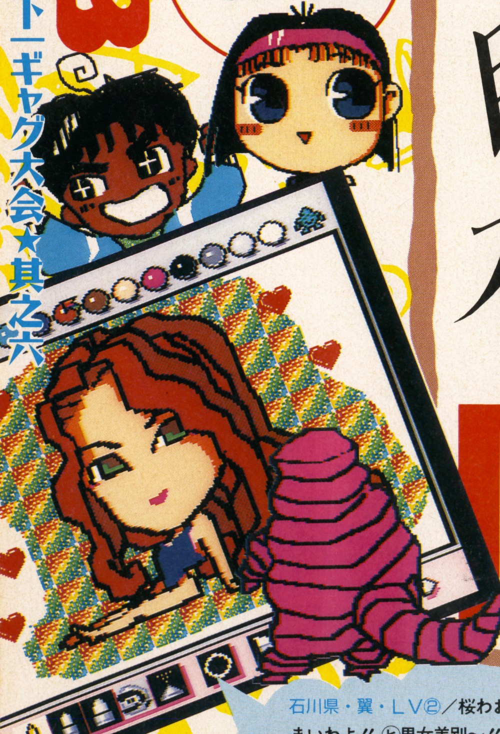
「ひらけポンキッキ」と「にこにこぷん」のどちらを見れば**頭がよくなる**のだろうか。

愛知県・ファイヤー・LV③／㊓どちらも欠かさず見て政治家にでもなるがよいよい。

●勝新は今、ノーパンで暮らしてるのだろうか？

愛媛県・兵頭功也・LV⑤

㊓スースーするのが快感なのだ。ナイス健康法。



石川県・翼・LV②／桜わお♥ななこよりうまいわよ!! ㊖男女差別〜!! ㊓5P(ポイント)やろうぞ。

賞品について

●優勝者はSFC本体!! 上位入賞者にゃ、欲しいソフトだ!! すぐに売ったりすんなよな!! あとは内容を読んでくれ!!

誰も知らない新作情報 ZOKU物くん

BBS！だけがキャッチしたホットなラインナップを見よ!! そう、これが真実だ!!

みんな・7ポイント

特集!!

緊急ZOKU報!!

「ダラテン」始動！

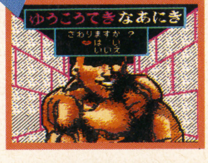
（ダライアス X（テン））

ザコはすべてトーチカ。その上面のボスもすべて巨大トーチカ。撃ってはいけない本格STG。スタート時から最強装備なので初心者も安心。

タイトードリンコ/SFC/60歳以上の方にはシニア料金有

⬆岩手県・飛竜飛翔拳・ＬＶ②／㊟白1つでも破壊すれば次々と誘爆。ボスも誘爆。自機も巻き込まれ。爆烈である。うむ。

注目ソフト 超WIZARDRY兄貴



武器防具アイテム全てなし。職業は戦士のみ。己れの肉体だけをたよりに迷宮に挑む６人の男の熱き学園コメディ。（長崎県・流・ＬＶ②）

●ファジー爆発機能付12メガソフト『岡本太郎ペイント』任○堂より本日発売。 東京都・べんてんピエロ・ＬＶ⑤

●若人あきら・謎の失踪のすべてがいま、明らかに!? 『AKIRA Ⅱ』全国の海の家で発売予定!! 兵庫県・色須魅亜・ＬＶ⑤

●冒険家にあこがれるが遠慮深いためにうまくいかない少年の物語『いーっす』。有名ソフトが出ないころ遠慮しながら発売。 山形県・ワンダフルしまだ・ＬＶ②

㊟桜『超WIZ』の画面写真は『ＭＰ（マリオペイント）』で作ったそうよ。やるわね!!

新作スケジュール

発売日	タイトル（ハード）	メーカー	価格
今日	シム・ダンゴムシ（SFC・ダンゴムシ20匹付）※	学研'	11,900円
今日	議員のために金は舞う（GBスーパーCD-ROM）	煮てんどー	子猫６匹
今日	ディープ男女（SFC・CD-ROM）	酢食えや	7,600円
明日	スペランカーサイボーグ（ゲームウォッチ）※	愛レム兵庫社	3,800円
明日	タタクツカーム（FC）※	未定	2円
３日後	舛添要一・死ぬまでファミコン（FCディスク720枚組）※	ココナッツ日本	347,900円
１月20日	斬ス・イヤミ斬す!!（SFC）※	主夫の友社	7,900円
１月20日	パチ夫くん新装ラッシュ（PCスーパーCD-ROM）※	７７７フィーバー	未定
１月21日	ロマンシング　サ・ガット（FC・眼帯付）※	スクエア	無料
１月23日	高橋名人の新奄美大島（SFC・CD-ROM^5）	DOG	1,280円
２月１日	舛添要一・朝までリンクス（リンクス）	ココナッツ日本	6,800円
２月２日	ロマンシング　ベ・ガ（FCディスク書き換え専用）	スクエア	500円
２月２日	1192～いいくに～（SFC）	カコプン	9,900円
２月４日	念ジロー君（すべてのハードに対応）	Hello研究所	89円
２月11日	あっぱれゲートボール・愛の秘密結社Ⅹ団の隠謀（MD）※	とびだせソフト	5,900円
２月24日	未来神話ジャーヴァス・イージー（SFC・必勝本付）※	タイトードリンコ	103円
２月25日	そのまんま東とさだまさしの生え際に願いを（PC）※	アデランす	9,696円
２月30日	土屋圭一ドリフトヒーロー（MD）※	バリャー	4,500円
３月１日	ダウボーイ・チャンピオンシップ（PC・CD-ROM^2）	毛ムコ	7,200円
３月１日	炎の闘球児・ドッジ波平（MD）	４電子	6,800円
３月７日	UCCNTTYKKJRAJRJAXDR（SFC）	UCC以下６社	109円
３月10日	レッスル囲碁（PCスーパーCD-ROM）※	ナム子	19,800円
３月11日	闘いの校歌（FC・ファミリートレーナー対応）※	カプコム	1,000円
３月13日	決定版・井出洋介名人自身の脱衣麻雀（GB）	カプコム	2,980円
３月14日	いかりや長介のだめだこりゃ（SFC）	カプコム	8,500円
３月21日	熱血高校茶道部～くにおのわびさび～（FC）	テク野スジャパン	4,900円
３月22日	男はつらいよ（SFC・CD-ROM）	４電子	言い値
４月１日	キャプテン右翼（NES・催涙弾付）※	手苦茂	米３俵
４月４日	ファイナルファイト・タク（FC）	カプコム	2,100円
４月６日	せんだみつおのなはなーはなは	未定	未定
４月６日	ウォーリーを探すな（すべてのハードに対応）	謎	秘密
４月６日	熱血高校漫画研究会（SFC）	テク野ス日本	7,600円
４月７日	ファイナルファンタジジィ（SFC）	スクエア	40ゴールド
４月９日	シムシティ・共産圏バージョン（MD）	任天胴	8,900円
４月12日	ソニックブラストマンVS（GB・グローブ付）	カプコム	3,800円
４月13日	信長の野望～バカ殿編～（メガCD）	光英	12,800円
４月15日	嗚呼！　カラテカ・天地真理への柔道着（SFC）	ソフトブロロン	柔道着１着
４月16日	VSスペランカー（SFC）	アイムレ	60円
４月16日	スペランカー３～天国に一番近い人～（FC）	アイレ無	ヤク少々
４月17日	中国史（SFC・宦官付）※	光英	14,800,000円
４月20日	星のザンギィ（GB・スーパーCD-ROM）※	カコプン	499,472円
４月21日	エキサイティング座禅（PC）	小波	坊主１人
４月21日	エキサイティング体育座り（PCスーパーCD-ROM）	小波	教師１人
４月21日	カレー屋ダルシム（SFC・ふくじんづけ付）	カコプン	象６頭
５月	SUPERファミリーロボット（対応ハードなし）	任転堂	２億円
６月	ティファニーで増殖を～マドハンド物語～（SFC）※	エニックスクス	DQⅥ３本
年内	高橋名人のNagってハニー（PCスーパーCD-ROM）※	ハドンソ	名人１人
年内	金田正一の超現実野球（FCスーパーCD-ROM）	バブッ	1,500円
未定	エキサイティング左遷（メガCD）	小波	165円
未定	エキサイティング島流し（メガウルトラCD）	大波	34,491,503円
未定	スーパーギックリマン（MD）※	ハドンソ	祖父１人
未定	レミングス乱（PCスーパーCD-ROM）※	４電子	210円
未定	ＦＦＦＦＦＦⅤ（FCディスク）※	未定	2,100円
未定	超赤い村（PCスーパーグラフィックス）※	カコプン	9,800円
未定	超兄切草（未定）	極秘	ないしょ
発売中止	SUPER　BASEBALL（SFC）	任転同	――

（注）このブロックはフィクションです。実在の人物・団体・ゲームなどにはいっさい関係ありませんが、ちょっとはあるかもしれません。

+1ポイント

㊟桜スケジュール内の※印の付いたゲームは、以下の皆サマの敗者復活ネタよ。１ポイントずつ進呈♥ 兵庫県・ユースJR西日本、色須魅亜（２Ｐ）。山口県・トンヌラⅢ世、スクライル純。愛知県・ファイヤー（２Ｐ）、堀田ゆふいちろふ。東京都・べんてんピエロ。三重県・ひえんのやま。神奈川県・勝筋再生ドラボン。千葉県・笹西三択。秋田県・筆ペン忍者が斬る／、レイディアンス。愛媛県・兵頭功也（４Ｐ）、はんな乱走会。北海道・DASH・翔。福岡県・choko／。香川県・ヘッドロココ。静岡県・おりおフィアット。高知県・Ｈ３ＰＯ-Ⅱ。※印のないゲームは其之一～其之五に載ったネタだから、今回はポイントなし。ひき続き新作を大募集よ!!

スーパー二行おたより +3

ＰＮ（ペンネーム）を書くのがわずらわしいので次回から『・』でいこっと。（福岡県・ミンウつんう・ＬＶ④）←㊟桜それなら本名でいきなさいよ吉田和也。㊟白大牟田市の吉田は以後本名でカモン。㊟ヒそうだぞ吉田18歳！㊟な『・』は専門用語で『ナカグロ』と呼ぶんですの。カッコ悪いですのよ。

（ワープロ変換シリーズ）ワード教授の逆襲★したい放題 を変換➡ 死体砲台

⬅香川県・氷霧・ＬＶ①/㊟ヒさ、最終兵器か!? 同ネタの中、コレが最高だったぞ。氷霧さんには３Ｐ（ポイント）進呈!!

ハイパー二行おたより ＋3

高木ブーへのファンレターに『高木ブーって本名ですか?』と書いたS。本名なのか、芸名なのかよくわからないんだよな。㊑仲本工事が本名のわけないでしょ！ 志村けんならありそうだけど。（千葉県・笹西三択・LV③）←ヒドリフのメンバーってみんな

カン違いだよ全員集合！

おお！ ワタシは間違っていた!!

最優秀賞・8ポイント、会心・6ポイント、通常・4ポイント

●今まで相撲の『西』と『東』は西日本と東日本のことだと思ってた。
三重県・牛コマ500g・LV③
㊑そー言えばどォやってるのかしら!?

●僕は『オロナイン』とはドラクエの呪文のひとつだと思っていた。
北海道・DASH・翔・LV⑤
㊀ライディン→ギガディン→オロナインというワケか？ やりおるわ勇者め。

●「オートマ」とは「オートマッピング」の略かと思ってた。
福井県・じゅる・LV①
ヒあ、「マニュアル」は自分でマップ作れってことか！ 何かピッタリじゃん。

最優秀賞！

ウルトラマンが怪獣を倒した後飛び去るのは、**戦闘でメチャクチャになった街のあとかたづけ**をするのが**嫌だから**だと思っていた。
滋賀県・大聖リース・LV③／ヒそれは役立たずの科学特捜隊の仕事なんだよ。

会心の一撃賞！

DQで、種類が同じなのに複数グループに分かれているモンスターがいるのは、**ケンカしたあとだから**だと思っていた
栃木県・アルベルトⅡ世・LV②／㊀はないちもんめの途中だったかもしれぬ。

The.怒気メント！

怒りの最前線 みんな5ポイント

やい郵便局員!!ハガキを買うときこっちが言うより先に**「いつもの20枚ですか?」**なんて聞かないでくれよ！他の客に笑われちまっただろーが!!
滋賀県・大聖リース・LV④／ヒ気にするな！ 常連のほこりだぜ!!

●『名前以外は全て新しいマークⅡ』。どうせなら名前も新しくしろっつーの!!
東京都・技術神DK・LV②

●数学の佐藤先生。Ｙシャツ、ネクタイの上にジャージを着るのはやめてくれっ!!
神奈川県・勝鬨再生ドラポン・LV③
ヒ授業参観の日だけきちんとスーツを着てきて、笑われるんだよな。

●おい！ ジャイアンにスネ夫!! テレビではいつも悪役なのに、なぜ映画の時だけ善玉になるのだ！ 完全に悪役をやってみろ!!
愛知県・掘田ゆふいちろふ・LV⑤

●おい笠井！ カラオケで一緒にチャゲアス歌うのはいいけど、たまには俺にもＡＳＵＫＡのパートを歌わせろやっ!!
北海道・DASH・翔・LV⑤

それ行け！ゴロゴロジージー

人間とはかくあるべし みんな4ポイント

➡北海道・信山★しんざん・LV③

➡北海道・ゆーきゃん・LV④

●ヒッポンを買って、最初に確認すること！
1．ＢＢＳの順位。
2．新作ソフトの点数。
3．ベニー松山氏は連載を休んでいないか。
埼玉県・大沢洋介・LV⑤

●今の時期、受験生が思うこと！
1．時間がないよーっ!!
2．合格するといいな…。
3．卒業できるだろうか。
東京都・くりねずあいり・LV④

●献血した理由！
1．大事故にあった人のため。
2．社会の役に立つため。
3．ダイエット
愛媛県・兵頭功也・LV⑤

●転んで起きるときに言うこと！
1．「いたたた…」とまわりの同情をひく。
2．「七転び八起きだぜ！」とかっこつける。
3．「エイドリア〜ン！」と叫び、泣きながら立ち上がる。
愛知県・掘田ゆふいちろふ・LV⑤
㊀低いダミ声で心の奥底から叫ぶとグー。

●毒ヘビにかまれたとき！
1．毒を吸い出す。
2．病院にいく。
3．教会にいく。
秋田県・BURUPON・LV④

●寒くなってきた時！
1．こたつに入る。
2．ストーブをつける。
3．南の国へ飛んでいく。
広島県・ホバQだ！・LV②

半魚ヒロミ

オレが鳩を飼っていることを白鳥お兄に話したら、さんざんバカにされた。ちくしょー！ 「クルックー」なんて鳴くと、ほおずりしたくなるくらいかわいいんだからな。鳩を飼っている読者は、ぜひおハガキ送ってくれ。

あおりでインパクト
一発ギャグの真剣勝負!!

最優秀賞・8ポイント
会心の一撃賞・6ポイント
通常あおり・4ポイント

最優秀賞

サハラ砂漠で新種のパンダ発見!!

⬆北海道・DASH・翔・LV⑤／㊕保護動物に指定されるほど数の少ないパンダが、なぜサハラ砂漠で!? 保護の必要あるのかしら。

会心の一撃賞

薬用ハミガキ ガードハロー 新製品 のり塩

⬆埼玉県・大沢洋介・LV⑥／ヒ歯を磨いてる途中で、ニッと笑うとたのしいだろうなあ。白ニッ。

あのジャイアンが爆弾発言!! 「オレのものはおまえのもの。おまえのものはおまえのもの」
果たしてその真意は!?

⬆茨城県・昇龍脚!!・LV③

黄門様 弥七の風車が刺さって 死亡

⬆三重県・牛コマ500g・LV④

第17回アメリカ横ウルトラクイズ 第8チェックポイント ⬇ 巣鴨

⬆兵庫県・色須魅亜・LV⑤

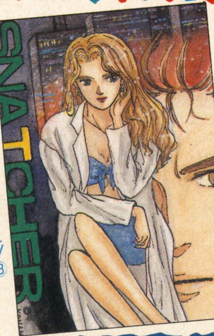
ウルトラ二行おたより +3

うちの弟が白鳥さんのイラストの顔を見て、「この人切れたら恐ろしいな」と言っていた。(茨城県・昇龍脚!!・LV③)→ヒ一度だけ切れたのを見たことがあるぞ。泣きわめきながら、手を振り回してダダこねるんだ。いくらストⅡでオレに負けたからって…。

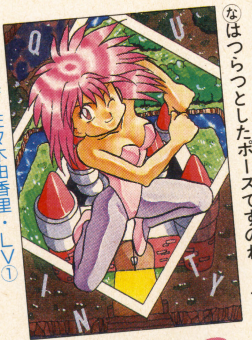
BBギャラリー

ゲームがらみのイラストならナンでもOK♥

みんな・3ポイント



⬆北海道・マホガ・3・LV②
㋤このゲーム感動しましたの。うるうる。



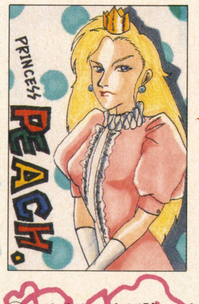
⬆東京都・はくはつ五郎・LV③
㋤はつらつとしたポーズですのね～!!

⬆福島県・佐々木由香里・LV①
㋤いさましい感じのワルキューレですの。

⬆東京都・おばけの鬼太郎・LV①
㋤キングって女の子でしたのね。ガーン。

⬆東京都・しののめれいん・LV②／㋤珍しいPSⅢのイラスト。名作ですのよ。

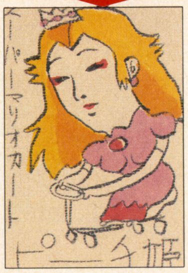
⬆茨城県・でわの守・LV①／㋤フライデーの手に乗るライルがかわいいですの。



⬆千葉県・ゼノン石かわ・LV①

スーパーピーチワールド

今月のクリティカルヒット★10P



⬆東京都・ライムライト・LV③

白マリオカート以降、ピーチ姫の評判は最悪である。あの意地の悪い走り方では無理もあるまい。

BBギャラリー風景画展のお知らせ

⬆愛知県・C－FRP・LV①／1ポイント

㋤それでは風景画展をやりましょーの。1月20日必着で募集しますのよ！

レッド白鳥

ここだけの話だが、シュガー健政にはアメリカンのフレンズがいるそうである。シュガーの奴めは、以前は板前を目指していたが、今ではパリジェンヌ気取りで困ったもんであーる。ウオンチュー外人の友ダーチ、ぷりいず。

投稿野郎の無法地帯♪

勝手におハガキ

みんな・3ポイント

「ウュン……ウュン…ウュウューン」
古舘伊知郎がいない「F1グランプリ」

愛媛県・兵頭功也・LV⑤／おお、わびさびを感じさせるナイスなネタ！ しかし「ウュン」とは、イカす表現であるな兵頭。古舘氏に放送中ずっと「ウュンウュン」叫んでもらってもハッピーである。

●不しあわせの科学→昨日の夜は熱があったのに、今朝計ったら熱が下がったとき。
三重県・牛コマ500g・LV④
ヒぐ〜。そいつは学生も社会人も同じことが言えるよな〜。桜でもっ!! このギョーカイでは熱があろーとなかろーと〆切り厳守よ!! ヒわ、わかってんだけどさ〜…。桜わかってるなら『ストⅡ』はおやめっ!!

●オレはNHKの番組を毎回見ているというだけで尊敬されたことがある。
群馬県・元祖ごぶ平道場・LV③
ヒすげ〜!! 「にこぷん」とかじゃなくて？ 白『趣味の園芸』なら見るが…。な私は朝の『テレビ小説』とか見てますの！ 桜はいはい。

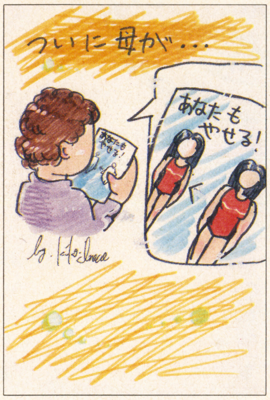
●我々投稿戦士も、一応「作家」ですよね？
三重県・牛コマ500g・LV④
桜うーん…。ヒえーと…。白つまりだ…。なえー、投稿戦士のジョブは「戦士」ですのよね？ 桜白ヒはっ!! そ、そうか!! なすると戦士の上級職がライターですの？ 白…まぁ、そーいうチェンジもアリだな。

●酢ガキを食ってみごと大当たり!! 今、苦しみの絶頂です…。
岐阜県・小栗信行・LV①
白おお、しっかりしろ小栗!! 苦しみのあまり本名で投稿してしまったのだな。これ母上殿!! カキはよォくチェックしてから食卓へ、がお約束のはず!! 小栗にもしものことがあったら代わりに投稿するのだぞ。

●寝ボケて、洗顔フォームで歯をみがいていた…。
鹿児島県・砂かけさあちゃん・LV③
な私、その逆をやったコトありますの〜！ 桜アタシはつぶ塩で顔洗ったコトあるわ…。

●『サザエさん』が続く間は死んでも死にきれん。
愛媛県・兵頭功也・LV⑤
白私も昔、『ドンドラキュラ』というアニメが続く限りと…ヒすぐ終わっちゃったよな、それって。白うむ。あっと言う間にな。

な今回の地紋(じもん)(文字の下の絵)は埼玉県・ろやくんのアイデアですの。5ポイント進呈。



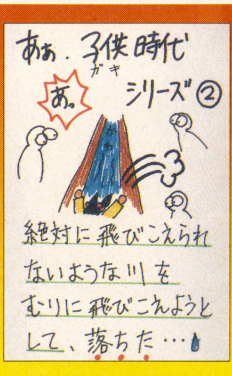
広島県・井上空子・LV①

北海道・ケースバイケースケ・LV①

ああ、子供(ガキ)時代

♪あんなコトこんなコトあったでしょォ〜。今思うとてつもなくアホな事をしてたな…そんな過去をバクロする新コーナーである!!

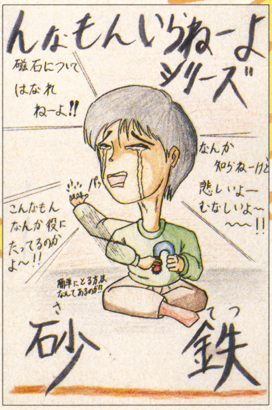
鹿児島県・砂かけさあちゃん・LV③



千葉県・きんとうん・LV②

茨城県・昇龍脚!!・LV③

静岡県・りゅーき・LV①



茨城県・昇龍脚!!・LV③

埼玉県・大沢洋介・LV⑥

今月のドレイン君 −6ポイント

埼玉県・大沢洋介・LV⑤

大バカ者がっ!!!

白郵便屋さんに迷惑をかけたので−3、さぶちゃんの顔を粗末に扱ったので−3、合計6ポイントのドレインである。決戦の時だというに、不敵なヤツめ!! 本当は—500ポイントなのだがマケてやるわい。

ワンダー二行おたより +3

カルピスウォーターが振ったら吹き出す飲み物だなんて知らなかった…。(和歌山県・金崎亜沙美・LV①)→桜アラま。ヒえ!? どーして!? 炭酸入ってないのに!? 桜じゃ、振ってみなさいホラ。ヒうそだろ〜? シャカシャカ…プチンブシュオー——!!うおおっ!!! 桜ふ。

ななこ&桜

な桜ちゃんの年が知りたいっておハガキがきてますの〜。桜イイのよその話は。な意外と重いんですね(1月号)っていうのも〜…桜!! あ、アレは違うわ!! ホントよ!! な本当は51kgですのよね。桜なっ…!!! な逃げちゃお。

順位決定直前☎インタビュー

インタビュアー★ななこ

かつてない混戦模様。上位で死闘を繰り広げる戦士共の心境はいかなるものなのか。前号までの1位～3位の者に、イキナリ電話をしてみたのである!! おォ、ドキドーキ、ドキドーキ!!

大沢(前号1位)は電話番号不明だった!!

「御本人の希望により電話帳にお載せしてません」

「ま、僕が1番ってことだろうしィ」と思っているのかはわかりませんでしたの。「堀田君さー、僕のまわりをウロチョロしないでくれるー?」っていうのが本心…かしら～の～?

堀田(前号2位)は叫ぶ!!

「今回こそ優勝するっ!! 絶対だれにもジャマさせないっ!! 今度こそ今度こそ絶対必ずっ!!」

魂の叫びですのね～。さぁ結果のほどはいかがでしょうか～?「毎回マジだけど今回はかなり本気だから。勝ちたいし負けたくないし、あ、意味同じか」バーニングしてますの!

べんてんピエロ(前号3位)はつぶやく!!

「まぁ堀田君には同情してますね。気持ちわかりますし。決着? じゃ、軽くイキましょうか」

「ビーフシチュー大会から、帰ってきたところなんです。だからきげんがいいんですよ僕」な～んて、さわやかだったべんてんピエロくん。優勝はあきらめた口調でしたけど～…?

お年賀ありがとうございます

桜はあい♥ まだ11月だというのに年賀状を送ってくれたミンナ、ありがとう! なかなか笑わせてくれるモノが多くて楽しかったわ。せっかくだからスタッフ宛にきた何枚かを紹介しちゃうわね。下の4人には特別に3ポイントずつ進呈よ♥ ミンナがいっしょうけんめい描いてくれた似顔絵は、大切にとっておくからね。なみんなとっても上手でしたのよ! 白よかよか。

⬅秋田県・カゴメの人・LV①/桜照れちゃうわ～。美人に描いてくれてありがと♥

⬅福井県・カララ・LV①/なカララさんの応援にこたえられるようがんばりますの。

⬅埼玉県・竜魔人・LV①/白力作である。竜魔人はいずれ大物になるであろうな。

⬅埼玉県・広瀬麻紀子・LV②/ヒそ!オレって本当はこんな感じなんだよな!桜…。

※年賀状を送ってくれた皆さんには、BBS!特製年賀状でお返事しましたの。ポイントはナシですからヨロシクですの♥

休息の部屋

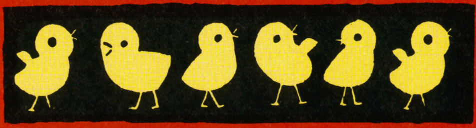
UP表				
レベル	レベル1	1ポイント	レベル4	30ポイント
	レベル2	5ポイント	レベル5	50ポイント
	レベル3	10ポイント	レベル6	80ポイント

うおお～!! LV⑥到達!?

ヒな――ん――と――ビックリ!! 大沢まさかの逆転負け!? しかも原因はドレインポイント!!
なつかのまのLV⑥でしたのね～…。あらぁ～。
桜アタシはナットクいかないわ!! 堀田は、堀田は2位でなくちゃあダメなのよっ!! 聞いてる!?
白筋書きのないなりゆきドラマというワケよな。さ、次号は心より奴らを祝ってやろうではないか。

決定 これが今大会BEST10だ!!

1位	堀田ゆふいちろふ	79ポイント
2位	大沢洋介	78ポイント
3位	べんてんピエロ	74ポイント
4位	DASH・翔	70ポイント
5位	兵頭功也	66ポイント
6位	色須魅亜	65ポイント
7位	くりねずあいり	42ポイント
	ミンウつんう	42ポイント
	夢狩!	42ポイント
10位	おりおフィアット	39ポイント



次号はコメント大会!

白さぁ諸君、お気付きかな? そう! 恒例の上位入賞者コメント合戦がナイのである!! いや、まったくなくなったワケではないぞ。じつは次号の大半を使って本格的に"御意見大会"を開催しよーかなーと思う!! 読者から読者への窓口を特別に作り、1回きりの私信OK号にしてしまうのだ。そこで「○○県の△△さんへ」という内容のおハガキを緊急募集!! あて先は「言わせろ!」係まで!!

あて先は

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS!「○○○」の係(○○○は各ブロック名)

お知らせですの⬇

なガーン。またまた『1ドットの日常』がお休みですの!! おハガキが少なくてドピンチですのよ～!! このままだと、次のレースが始まるころ、生まれ変わることに…ヒそのほうがいーじゃん。なバキ!! ヒうぐぅ!! なとにかく次号のBBS!は『番外編』ということで、通常のブロックはお休みですの～!!

いっしょにページを作ろう!➡ 投稿コーナーのページ作りに興味があって、HP(ヒットポイント)に自信のあるヤングマンのみんな! 今こそ私たちに力をかす時よ!! 面白そうって感じた人はBBS!『俺はやる!』係までおハガキよろしく。

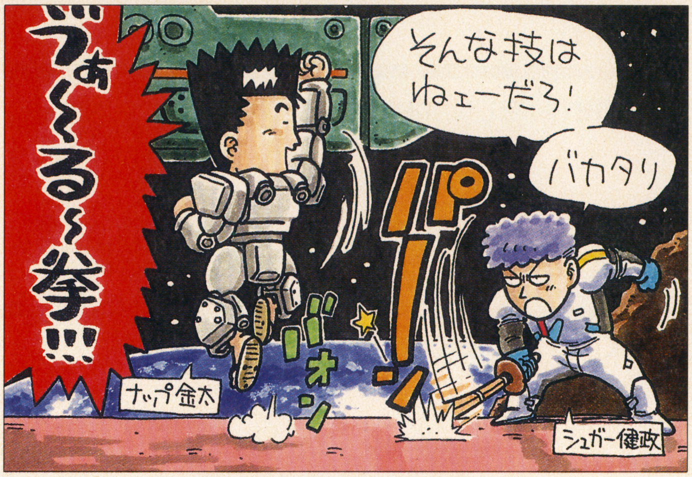
SUPER! テク道場

綿密に作られた設定がイカスゼ!!

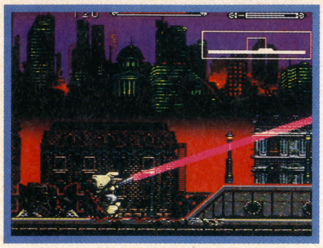
今月のお題は、オレたち二人のわがままで『重装機兵　ヴァルケン』に無理やり決定！　そのかわり、気合いバリバリで攻略をしていくのでかんべんしてくれよな！

SFC	メサイヤ	発売中	8800円	8M

重装機兵 ヴァルケン



●ロボット操作の快感を味わえ！

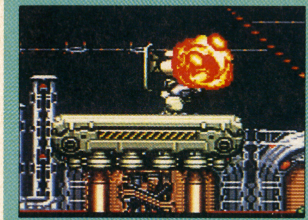


誰もがあこがれるロボットアニメの世界を忠実に再現。バルカンを撃つと薬莢が排出されたりと、細部もしっかりと作られているので、ヴァルケンの世界にはまること間違いなしだ。ロボットは好きだけど、テクニックがついていかないという人のために、基本中の基本から徹底攻略するぞ。

◎ヴァルケンを使いこなすための基本テクニックを大紹介!!

★防御シールドの使い方をマスターせよ！

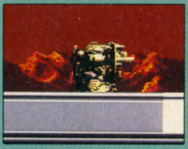
防御中は、ほとんどの攻撃をうけつけない無敵状態になるのだ。この無敵状態をどのように使いこなすかが、攻略の最大のポイントといえる。そこで、シールドの上手な使い方と注意点をレクチャーしよう。諸君のがんばりを期待しているぞ。



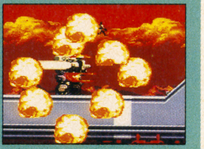
←シールド状態であれば、後方の弾に対しても無敵となる。ただし、岩やボスの特殊攻撃などは少しだけダメージをうけるぞ

❶シールド中に敵と重なったらパンチを使え！

至近距離だとレーザーやバルカンは当たらない。防御中に敵と重なってしまったら、近距離を攻撃できるパンチに変えて、敵を破壊するとよい。

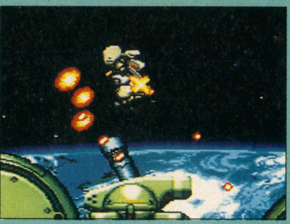


↑防御体制のまま武器をチェンジできる。すぐにパンチにチェンジするのだ



↑防御体制を解いたら、すぐにパンチにしよう。遅れると攻撃をくらってしまうぞ

❷無意味なジャンプはやめよう！

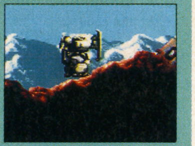


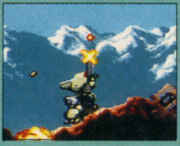
→宇宙ステージでは重力がないので、空中で自由に動ける。無理に地面を進む必要はない

空中ではシールドを使うことができないのだ。ジャンプ中に敵の攻撃をかわすのは難しいので、いつでも防御体制をとれるようにしておこう。

❸防御中に撃つ向きを変えろ！

→前方を攻撃中にシールドを使う。✚ボタンを操作しなければ、方向は前方のままだ





←防御中に✚ボタンの上を押しておけば、やめた瞬間に上を攻撃することが可能

防御体制中に、攻撃する方向を変えることができるのだ。防御体制を解除してから攻撃方向を変えるよりも、すばやく攻撃できるのでとっても便利

★Lボタンで撃つ方向を固定できる

Lボタンを押すと攻撃方向を固定できるぞ。移動する方向に関係なく攻撃ができるので、右を攻撃しながら上に移動したい時などに使うといい。先のステージに行くほど重要なテクニックとなる。

←ステージ2などで攻撃方向を右に固定すれば、普通の横スクロールシューティングゲームと同じ感覚でプレーできるぞ

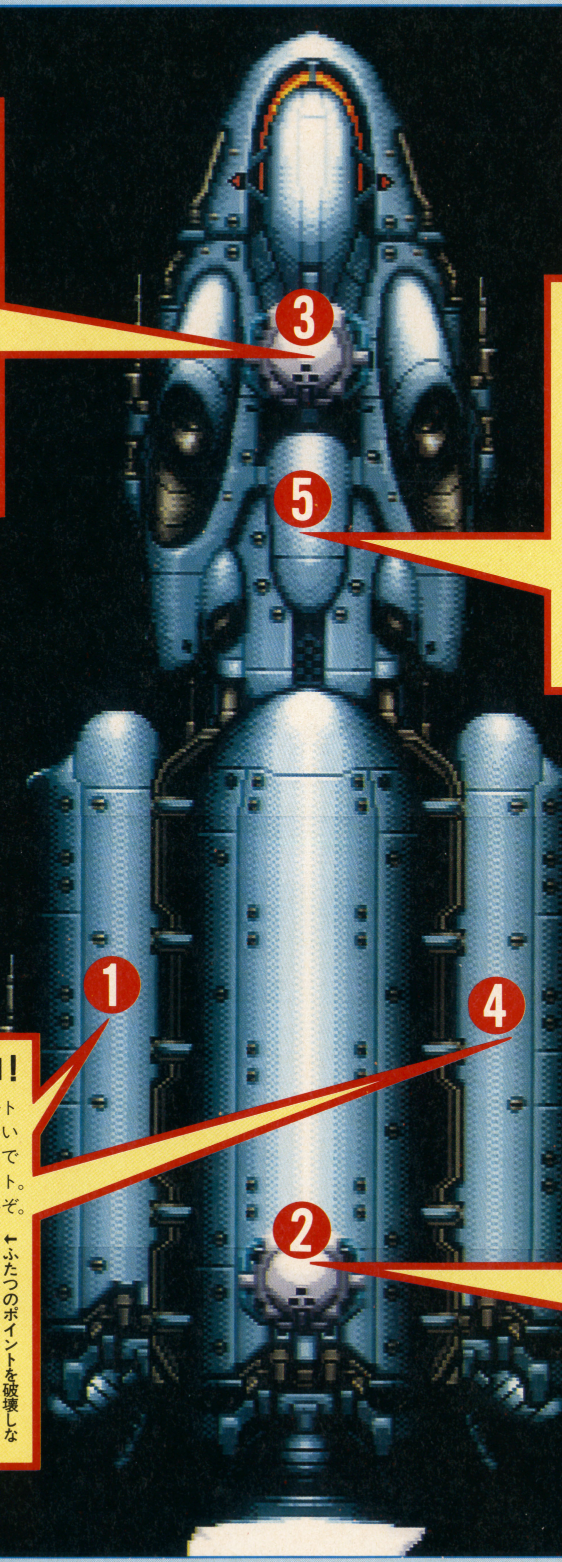
★ローラーダッシュを使いこなせ！

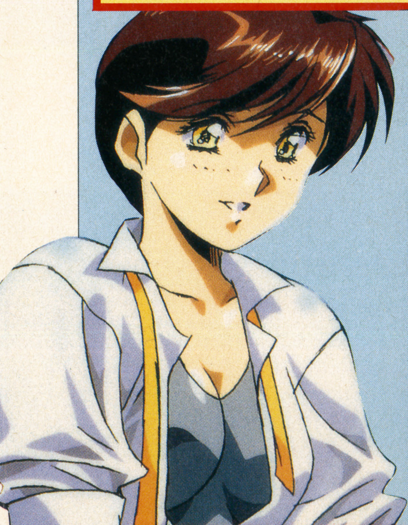
ローラーダッシュは爆発を避ける時や、敵を無視して進むときなどにとても役立つテクニック。シールドを使うか、✚ボタンを進行方向と逆に入れると急停止。覚えておいてソンはない。

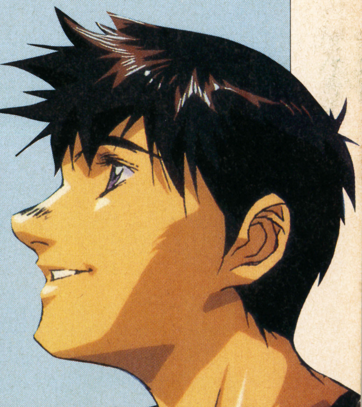
→Aボタンだけでなく、✚ボタンを同じ方向に2回いれてもダッシュできる。Aボタンが押しにくいという人はこっちで

飛び立つシャトルをくいとめろ！

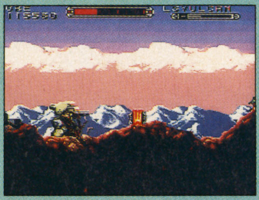
敵国の宇宙戦力の命綱である、シャトルを破壊するための攻略法を教えちゃうぜ！　シャトルを破壊した、しないかはエンディングに関わることなのだ。攻略のコツを完全にマスターしてくれ。







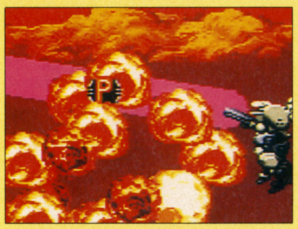
●CHECK●



←レーザーはここで入手できるのだ。しっかりとパワーアップさせておこう

❸砲台の攻撃をかわせ！

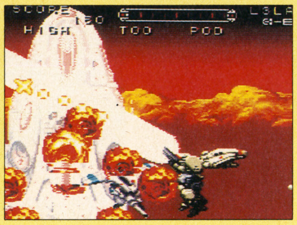
砲台と敵アサルトスーツの混合攻撃はかなり厳しい。しかし、上下に大きく動いているだけで、敵の弾をかわすことができるのだ。敵機自体に当たり判定はないので、重なっても平気だぞ。



←敵機を破壊するとパワーチップが出現する。ヴァルケンの下で敵機を破壊すれば取れるぞ

❺忘れずに破壊しろ！

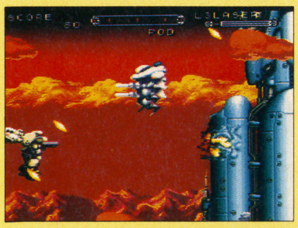
ここを破壊しないと、シャトルの打ち上げを阻止したことにはならないのだ。忘れがちなのでしっかりと破壊すること。他のポイントを壊してからでないと、壊すことはできない。



←破壊に時間がかかると、シャトルに逃げられしまう。こうなったら攻撃の手を休めるな

❶&❹最初に壊すのはココ！

いちばんはじめに破壊するといい。敵アサルトスーツの攻撃を、上下にかわしながら撃っているだけで、いつのまにか壊れてくれる。ここで使う武器は、敵機を貫通するレーザーがベスト。こんな所を壊すのに時間をかけていられないぞ。



←ふたつのポイントを破壊しないと、完全に壊したことにはならない。忘れずに破壊すること

❷砲台の破壊も忘れるな

シャトルの攻撃手段はふたつの砲台だけだ。これを破壊してしまえば、攻撃してくるのはアサルトスーツだけになる。レーザーを使って隣のポイントごと破壊してしまえばいいぞ。

←レーザーはこのステージで入手できる。パワーチップを取って、パワーアップしておこう

銃火山脈の洞窟内部をポイント別に徹底攻略

Ⓒ3コのBOXを見逃すな！

アイテムBOXが3つも集中している、おいし過ぎるポイント。でも、切れ目を飛び越える自信がない人は、あえて挑戦しないほうが無難かも。

↑2ヵ所の亀裂は、Bボタンで飛行していくしかない。落ちたら一巻の終わりだぞ

↑とりあえず上の2コは頂こう。下は危険なので、無理して取らなくてもよい

Ⓑザコ敵をあなどるなかれ

→一度に2体引きつけられればベスト。あとは、ジャンプ+下撃ちでダメージを与えれば、ラクチンで破壊できるのだ

弾を出した後にまとわり付いてくる、イヤな敵。シールドで弾を防ぎながらバルカンでダメージを与え、近づいてきたら下撃ちでトドメを刺そう

Ⓓグズグズしないで急げ

上層ルートと下層ルートの合流点。ここに来たらとにかく急いで右に進め！　モタモタしていると左から突進してくる圧搾機につぶされてしまうぞ。

←ローラーダッシュを使って逃げればよい。そのときにAボタンを連打しておくと、より速く移動することが可能だ

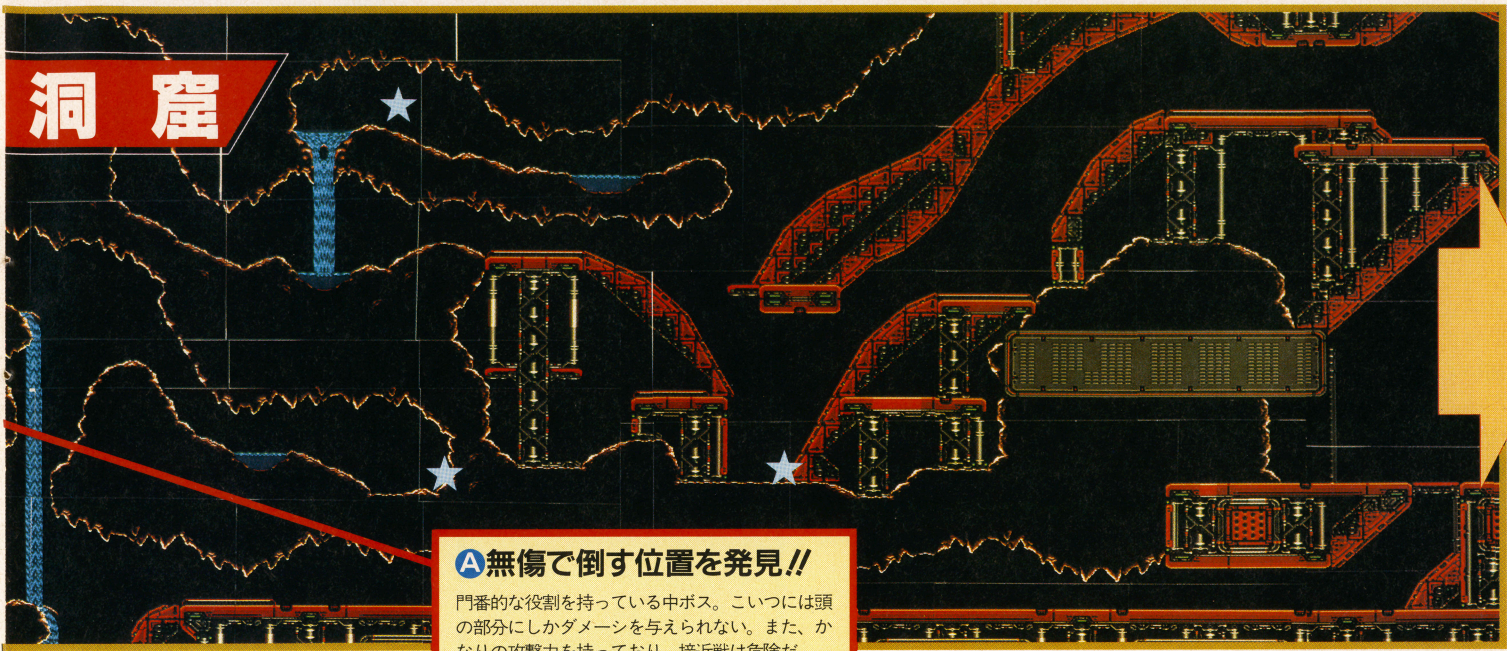
安全第一！　冷静かつ慎重に進んでいこう!!

すべてのステージのなかで、もっとも迷いやすいつくりになっている洞窟面。縦はともかくとして、横へのつながりがハンパじゃなく長い。その上、画面ではライトアップされた部分しか見えないので、ステージの全貌を計り知ることが難しいよね。そこで洞窟内部のマップと各ポイント別の攻略を載っけたので、これらを参考にゲームを進めてちょうだい。そうすれば、ノーミスクリアも夢じゃないからね。

構造をおおまかに説明すると、スタート直後では敵は出てこない。ここは上に進むのが正解。中ボスを倒したら、（Ⓐ参照）左に通路ができるので、そこを通って下にいこう。そのまま右下へ進むとゴールまでの近道にたどりつくが、アイテムが入手できないのでオススメできない。地雷もたくさんあるしね。回り道になるけどマップの上層部でパワーチップなどを集めながら進んでいくのが、体力も回復できるし安全といえるのだ。なお、最下層にある4ヵ所の切れ目に落ちると、即座にミスになってしまうので注意しよう。

ゲームも後半に進むにつれて、徐々にクリアが困難となってきている。なかでもマップが複雑で敵キャラもイヤラシイ、銃火山脈の洞窟ステージをマップ付きで攻略していくぜっ！

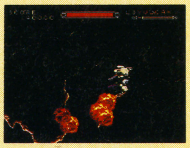
洞窟



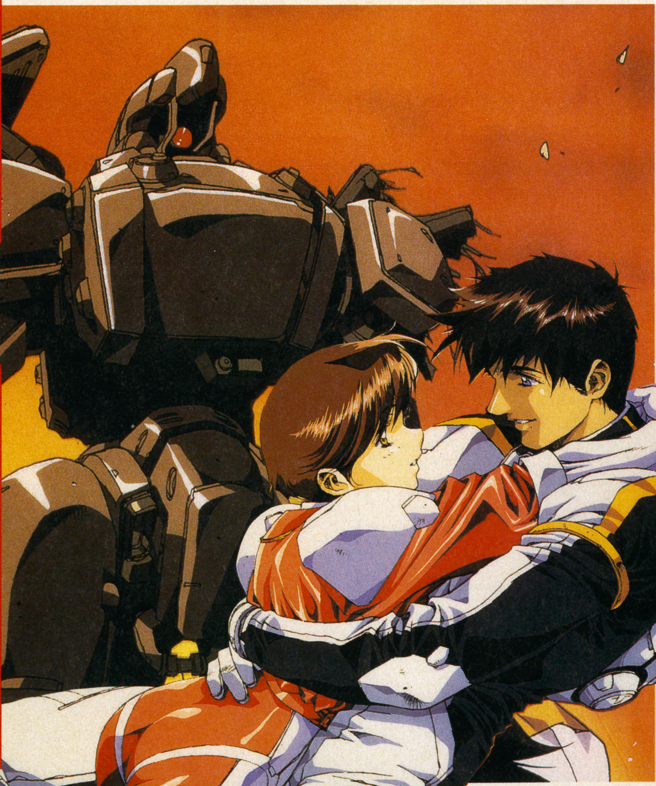
Ⓐ無傷で倒す位置を発見!!

門番的な役割を持っている中ボス。こいつには頭の部分にしかダメージを与えられない。また、かなりの攻撃力を持っており、接近戦は危険だ。

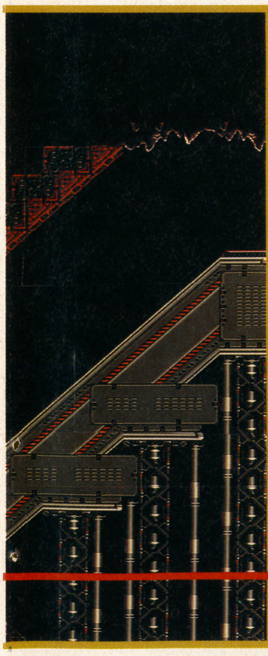
↑写真の位置で、右下方向にバルカンを撃ち続けるだけで簡単に倒せるよ



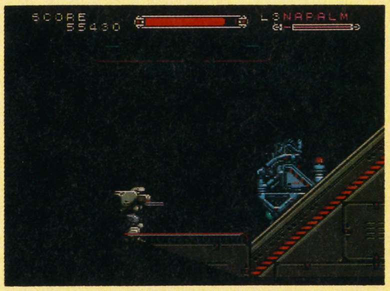
↑倒すと、洞窟の左下部分が爆発して下への通路が出現するのだ



GOAL



Ⓔ



↑ステージクリアまであとわずか。続々登場する高射砲を、ここで破壊することはできないのだ。

道場師範　シュガー健政

キャラの動きがリアルで心地良い！じっくり時間をかけて進む感じもグー！『超兄貴』も発売され、最近のメサイヤは、なんかスゴすぎるぞ!!

師範代　ナップ金太

ボトムズファンなら絶対に買い！パンチすると薬莢が飛び出るところなんて、もろにアーマードトルーパーだもんね。気分はキリコだぜい!!

ハガキを出してスッキリしよう！

我が「スーパーテク道場」では、アクション、シューティング、RPGなど、ジャンルを問わずに攻略しているぞ！ ハガキに、ゲーム名と行き詰まっている箇所を明記して、今スグ「道場」へ送ってくれたまえ！

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」
「SUPER！ テク道場」係

新装開店！ 格闘ゲーム・ファンクラブ

格闘連合'（ダッシュ） vol.1

予告どおり、この格闘連合がパワーアップしました。で、あつかうゲームもストIIシリーズだけではなく、他の格闘モノにまで広げていきます。とはいえ、年末進行のために、先月号の反響などは一切届いておらず（これを書いているのは12月上旬）少々不安なのも確か。ストII以外の投稿って、どのくらい送られてくるのかなあ…。

気になる新作ゲームの情報を集めてみたよ！

先日、編集部に原稿を届けに行くとメガドライブの格闘アクション「ベアナックルII」のサンプルがあった。

前作に興味がなかったのと、見た感じが「ファイナルファイト」の亜流だったので遊ぶ気が起きなかったが、やっぱり喰わず嫌いはよくないと痛感。じつは、なかなか遊べる作品に仕上がっているのだ。

何といっても気持ちがいいのは「連続技」。簡単な操作で爽快な技を繰り出してくれるのは快感だとね。しかも、「ストリートファイターII」で見られた「一般的な技→必殺技」のコンビネーションまでもが楽しめるから驚いた。格闘ゲームをかなり研究しているな、と感じずにはいられない。

上の写真は主人公の技（？）のひとつ。これを見て、ニヤリとしたキミは、立派な格闘ゲーム・マニアだ（笑）。

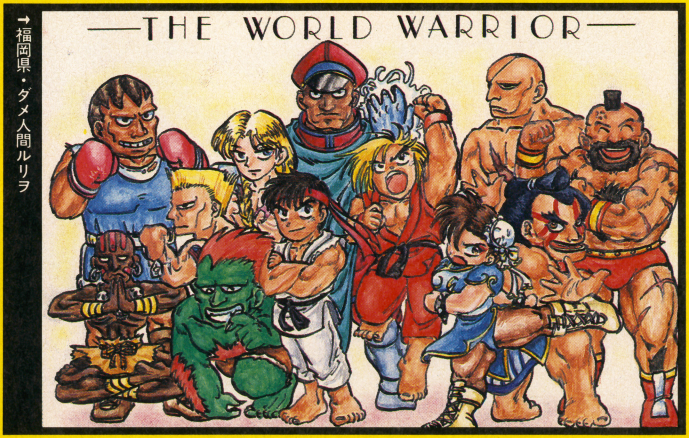
さてさて、もう一本の情報は、まったく未確認のもの。アーケードゲームでは、昔から格闘タイプのアクションがいくつもあったけれど、その中のひとつが装いも新たに登場する、というのだ。「ええっ、アレが？」と言う人もいるだろうし、「とうとう出るか」とうなずく人もいるだろう。

タイトルどころか、メーカーのイニシャルも秘密ね。いろいろと想像して楽しんでほしい。「開脚突き」なんて技が残っていたりするのかな。

あらら、行数があまったぞ。

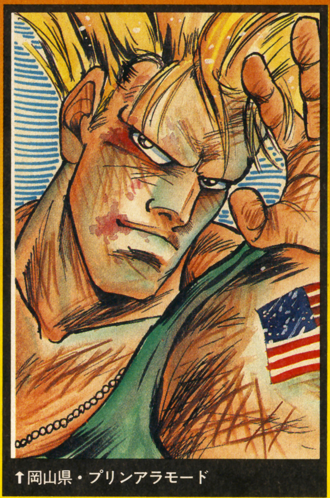
そういえばゲームセンターは、コンシューマ以上に「格闘ゲーム盛り」。あの「餓狼伝説2」も出したし、この号が発売されているころにはタイトーの恐竜格闘アクション「ダイノレックス」も登場しているはず。また、マニアの間では「ワールドヒーローズ」が熱いと評判されている。見た目はショボイが、キャラクター間のバランスなどはストIIを越えているとか。お年玉に余裕のある人は、ＮＥＯＧＥＯを買ってしまうのもいいかもしれない。

ではでは、読者のみなさんからのお便りを紹介していきましょう。



↑福岡県・ダメ人間ルリヲ

↑北海道・みずもとあおい



↑岡山県・プリンアラモード

こうなるといいなあ～ストIIダッシュの移植

★ちょっと気が早いようですが、ストIIダッシュが移植されるなら、こうなってほしいという希望をいくつか挙げてみたいと思います。
●ＢＧＭを選べるようにする。
●キャラの服の色を変えられる。
●体力ゲージの長さを変えられる。
●そのゲージをなくしたりできる。
●ウォッチモードをつける。
と、こんな感じです。これだけあれば、一生遊べると思います。

［愛知県・ＳＮＫが好き］

■この中でも「体力ゲージの長さが変えられる」というのは、楽しいかもしれないね。ハンディをつけられるし、ダッシュは上級者同士でも一発勝負的なところがあるから、もっと奥の深い闘いが楽しめそうな感じがする。まあ、問題は本当に移植されるかどうか、なんだけどね。

★もしもストIIダッシュがコンシューマに移植されたなら…。テレビのＣＭにベガとバルログを出してほしい。ベガ役には、もちろんあの「加藤」こと嶋田久作、そしてバルログ役はＸ（エックス）のＹＯＳＨＩＫＩしかいないでしょう。実現したら凄いと思いません？

［福岡県・ション・リー］

■だからさあ、ＣＭ以前にソフトが出るかどうかが問題なんだってば。でも、おもしろいから、いいや。そんなわけで、「ストIIダッシュが移植されるなら、こうなってほしいっ」というコーナーを作ってしまおう。あっ、それから「ストII大予想」なんてのも楽しそう。キミの頭脳がカプコンを越えるかもしれない（笑）。

↑青森県・空所

↑高知県・ANAN

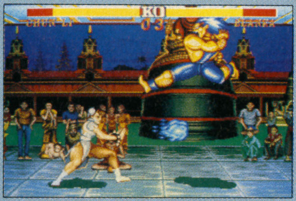
↑静岡県・やぶのあわづ

ストIIダッシュ・ターボ登場

去る12月、期待の「ストリートファイターIIダッシュ・ターボ」がゲームセンターに登場したはず。で、まあ、実物をすでに見ている人も多いとは思うけれど、その画面写真を公開しよう。

今回変わったのは、必殺技関係。リュウ・ケンがジャンプ中に竜巻旋風脚を出せたり、春麗が「気功拳」という遠距離攻撃を身につけていたりなどなど。より激しいファイトが展開させそうだね。

要望が多ければ、このコーナーで大きく扱う予定でーす。


↑キャラクターの色も微妙に変わっていたりする。このブランカ、気味が悪いぞ

↑ゲーム全体のスピードがアップしている。となると、バルログももっと速く…

なぜ、そんなにみんなバイソンを嫌うのだ?

★不覚にもバイソンのステージのBGMが気にいってしまいました。スーパーファミコンで対戦するときは、必ずそのステージを選んでしまいます。友だちには「またかよ」と言われてしまう始末。でも、好きになってしまったのだからしょうがないのです。

[東京都・まじゃ]

■「不覚」っていうのもヒドイ言い方だよなあ(笑)。どうして、みんなバイソンを嫌うの? ぼくは、四天王の中では一番好きなキャラなんだけど。あの顔がいけないのか?

★先日、ゲームセンターでストIIダッシュをプレイしていたときの話です。バイソンしか使わないという信念を持っている私は、その日も彼でプレイしていました。すると、近くにいたガキどもが「あ、バイソンでプレイしているバカがいる」などとほざいたのです。私は怒りで手が震えるほどでした。なんでバイソンでプレイするとバカなんだよ、チクショー。

[愛知県・バイソン野郎Z]

■バイソンって、見た目は悪いけれど(失礼っ!)、味のあるキャラなんだよね。ボタンによる「ため」を必要とする特異なキャラクターなので、操作も非常に難しい。「おとな」のキャラってわけです。コンシューマに移植されたら、ザンギエフがそうであったように、人気が上がりそうな感じ。それに引き換え、ブランカは…。

★先輩から借りたストIIで、妹たちと夢中になっています。それにしても、ブランカがいとおしい。なんてステキな方なのかしら。野性的でたくましい肉体。美しく流れる長髪。丈夫で、健康そうな白い歯。かわいい胸毛。そして誰にも愛される、あの笑顔。なのに、妹はブランカのことを「こいつ変だ」と笑いころげるんです。なんで?

[千葉県・るあ]

■おお、この差は何だ? そうかと思うと…。

★突然ですが、SFC版ストIIのパッケージ・イラストのブランカの顔が、どうしても「車だん吉」とダブってしまいます。似ていると思うのは私だけでしょうか。どうか、みなさんも一度確認してみてください。

[神奈川県・猪川浩生]

←福岡県・もとはらかおる

■日本は狭いようで広い。いろんな人がいますねえ。うーむ。

★同じシリーズなのに、なぜ「ストリートファイター(ファイティングストリート)」や「2010〜ストリートファイター」のことを取り上げないのですか? というわけで、ケビン・ストレイカーに1票です。

[愛媛県・高岡徹]

■知らない人のために説明します。この「2010〜」とは、カプコンのファミコンソフトで、格闘というよりは単なるアクション。ちょっと操作性に難があり、動きも重いけれど、慣れれば多彩なアクションが楽しめるというタイプだ。で、ケビンは、その主人公。高岡よ、さてはマニアか?

格闘ゲームに関するお便り大募集なのだ

あっという間の2ページでした。

考えてみれば、カラーで2ページというのも久々ですね。来月もこうだといいんだけど…。まあ、アンケートハガキによる人気の順位がもっと上がれば、待遇もよくなるでしょう。応募、よろしくお願いします。

さてさて。リードにも書いたように、今回から「格闘連合ダッシュ」となり、ストII以外の格闘ゲームもあつかうようになりました。しかし、そういったお便りなりイラストが送られてこないことには、このコーナーは成立しないのは当然のことですね。アーケードでもコンシューマでも、格闘ゲームならば、何でもOK。もちろん、今までどおり、ストII関係も大々的に取り上げていくつもりでいます。

それでは、また来月!

ストIIブートレグに明日は?

ブートレグとは、いわゆる「海賊版」のこと。ストIIほどの人気ゲームともなれば、それに便乗してくる輩がいるのは当然のこと。亜流のゲームを作る、なんて生やさしいものではないのだ。

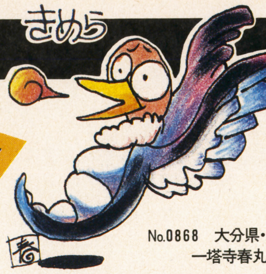
一部のゲームセンターに出まわっている、ニセ「ストIIダッシュ・ターボ」などが、その典型的な例。波動拳が連発できたり、それが相手に向かってホーミングしたりとムチャクチャ。しかも「ターボ」を名乗っているところが驚かされる。当然、これに関してはカプコンは無関係。

ニセ・ターボは一説によると韓国製だとか。真偽のほどは不明だが、それだけ技術があるなら、改造じゃなくて、オリジナルを作ればいいのに。困ったものである。

←長崎県・イカクンテ

ドラクエVをクリアして、続々と感動の手紙が届く今日この頃。そんでもって今月は、こないだ募集した人気投票の中間発表もあるのだ。果して1位は誰の手に。

ドラクエVが好きだっ!!



No.0868 大分県・一塔寺春丸

スライムでクリア!

スライム1匹で最後の敵を倒せたので報告します。使用したスライムは、レベル99のスラリンです。装備はオ○○○○○のキバ（カジノが下手だから、あの剣をもらえなかった）とメタル○○○の防具一式です。て○○○の剣とたたかいのドラムを使いながら、ルカナンやめ○そ○を上手に使って攻撃すれば、時間はかかりますがけっこー楽に倒せます。

No.0948 新潟県・ツボックキング

♥先月もスライムの情報を提供してくれたツボックキング。じゃあ次はアイツを倒しに行くしかないね。（飯田）

こうして欲しかった

ドラクエVはおおかたの予想を見事に打ち破ってくれた超ビッグソフトですが、ひとつ惜しいのが、主人公のモンスターを仲間にする能力がいまひとつ生かされてなかったことです。もう少し深くストーリーに突っ込んでくれていれば…。たとえば悲しいワケありの中ボスを改心させて仲間にし、大ボスと戦うとか。せっかく優しい心を持ってるんだし。

要するに前作の大ボスを出してあげて欲しかったんですけどね。

No.0949 福島県・SONARTA

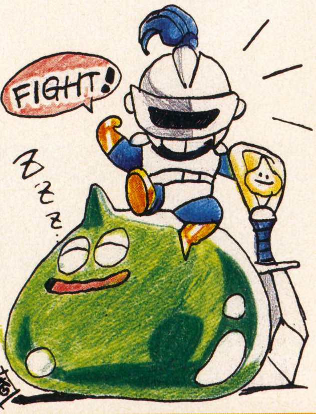
♥ドラクエって前作をあまりひきずらないからなぁ。難しいな。（飯田）

これが愛!?

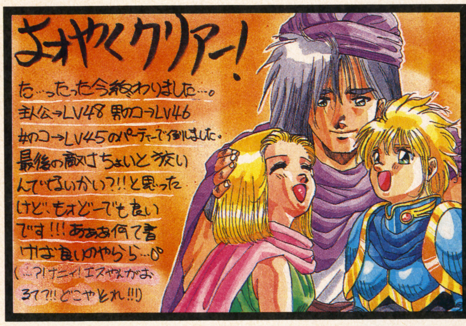
ドラクエVのＡＩ戦闘中、敵モンスターが強力呪文をバリバリ唱えてくるタイプの場合、マホカンタが使える2人の行動に違いが出てました。女の子の場合は真っ先に自分にかけるのですが、ビアンカだとまず主人公にかけてくれるのです。ああ…! これってやっぱり夫婦愛ってヤツかしら!?

No.0952 神奈川県・24歳主婦なの♥

♥というわけで、ダンナさん大切にしてください。主婦さん。（飯田）



No.0868 大分県・一塔寺春丸



No.0149 東京都・JILL

DRAGON QUEST

No.0531 千葉県・くさなぎ依竜

No.0715 千葉県・勇者るあ

ドラゴンクエストI・IIが再登場!!

名作『ドラゴンクエスト』と『ドラゴンクエストII』がひとつになって、スーパーファミコンで帰ってくるぞ! V以上のクオリティで、I・IIをプレイできるんだ。もちろん便利ボタンはあるし、復活の呪文がなくなってセーブできるようになる。もしかしたらちょこっとストーリーが変わってるかもしれないから、絶対チェックしてくれ。発売は春から夏にかけてという噂。

↑これはIのスタート地点。ファミコン版と比べるのはバカだけど、つい比べてしまうのだ。ちなみにカニ歩きはしない

謎の洞窟にいるあのおかた

なんだおまえは!!

コラ!! いくらなんでも「○○ターンで倒すとは」はねえだろ。せっかく「解いてからも楽しめる」とかベタほめしてやろうと思ったのに。世界観だいなしだ。聞いてんのか○○○○○。

No.0611 神奈川県・丙図文樹

♥わはは、ここまでいうのはアンタだけよ、ま、ストーリーに関係ないんだしご愛嬌ご愛嬌。（美弥）

仲間になる!?

○○○ー○を20ターンで倒すと仲間になります。ちなみにぼくは仲間にしていない。

No.0894 栃木県・アルベルト2世

♥同様意見多数。ターン数はハガキによって違うけどね。でもデマだって〜。仲間にならないよーんだ。だってエニックスの人に直接聞いたもーん。あたしのいうことウソだと思うなら、○○○ー○のステータス画面写真を送ってこい。マスターズクラブ内「美弥に挑戦」係まで。待ってるぞぅ!!（美弥）

No.0457 大阪府・伊賀祈龍

♥「証拠の写真見せろ」と言っておやり。（美弥）

DQV人気キャラは？

人気投票大予想

投票の結果を予想してみました。
①ビアンカ　②パパス　③ヘンリー
どうです？　けっこう自信あります よ。私はマ○○ー○○○○に一票です。

No.0857　東京都・J・ペガサス

♥パパスが好きな人は多くても、1番好きって人は少ないのでした。（美弥）

No.0853　広島県・奈流美館

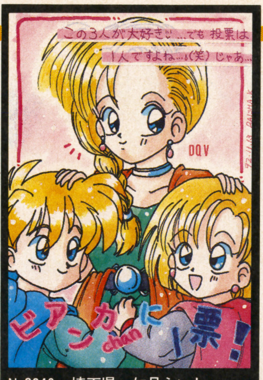
アンディーくんが一番！

初めてあった彼は、とてもイキイキしてました。ダンジョンでの彼は、とても正々堂堂としていました。エンディングの幸せそうな顔がとってもうれしかった。もう大好き。

No.0953　埼玉県・ているういんぐ

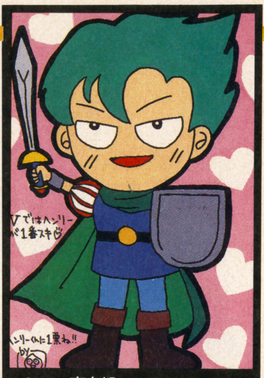
♥少数派やんすね。　（美弥）

No.0764　大阪府・ほとけ観音



No.0943　埼玉県・如月らいしゃ

No.0955　長崎県・イカクンテ



No.0957　東京都・スラSURARIN

No.0954　神奈川県・龍馬

No.0956　千葉県・みあ

No.0536　東京都・かくみ

MASTER'S CLUB

ドラゴンクエスト
マスターズクラブ

人気投票結果発表!!

1. ビアンカ…23％
2. ヘンリー…14％
3. 男の子……10％
4. フローラ…7％
5. 女の子……5％

女の子に人気のビアンカと、ミーハーギャルに人気のヘンリーがちょっとリード。男性に人気なのがフローラ。やっぱり理想のタイプの女の子だもんな。次点に入っているのが上位から、キラーパンサー、ベラ、ホイミン、主人公、サンチョ。主人公影薄し!?　あとは各1票ずつ。パパス、ピピン、スライム他。（飯田）

ビアンカ	ヘンリー	男の子	フローラ	女の子	その他
23％	14％	10％	7％	5％	41％

FROMマスターズTOマスターズ

データがとぶ!!

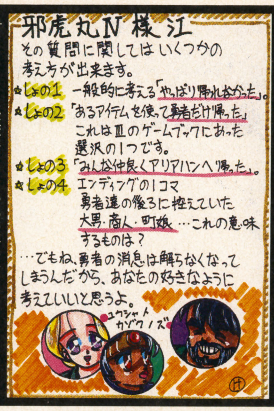
♥11月号、ドラクエIIIのデータが消えにくい人は、IVが消えやすい、またはその逆の兆候があるの？　というAyrton Senna命！さんへの解答だ。　（飯田）

それはうそらしいです。データ消失はカセットの新古によるものらしいので、『兆候』というのはウソなのでは？　私はIIIがものすごく消えやすいけど、年期が入ってるから…とあきらめていますし…。あと、友人の話ではリセットを押さないまま電源を切っているのでは？　ということです。IVのときに消えて、IIIで消えないというのは、きっと偶然だと思いますぜ。

No.0958　埼玉県・レモン丸

♥偶然、というのは正しいかもなあ。あんまり消えるようなら、エニックスなんかに相談するという手もあるんだけどね。　（飯田）

♥上のハガキは、IIIの勇者はエンディングの後、母親に会えなかったの？という12月号の邪虎丸IVさんに対する解答でおま。　（美弥）



No.0011　北海道・けちゃっぷご飯

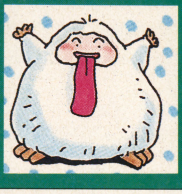
♥帰れた、帰れない、いろんな意見が来たぞ。　（飯田）

WRITERS

●カメさく飯田

マリオペイントがなぜか流行っている。会社に放っておいたら、血を吐く老人のイラストがセーブされていた。さらにアニメーションする。くそー。

●スライム美弥



ああ、なぜ男の子が3位なの――。かわいいのに。でもヘンリーもかっこいいからいいや。打倒ビアンカ。あたしのえにくすを奪った憎い女（笑）

ハガキくれ!!

ドラクエの感想、疑問、イラスト、などなど、ハガキくだされまし。先月募集した、アンケートもまだまだ間に合うからね。主人公のクリアレベル、仲間にしたモンスターの数、おススメの仲間モンスター、好きな音楽、など。どれかひとつでもいいよん。
4月号〆切は1月20日。　（美弥）

No.0193　神奈川県・悠

ファイナル ファンタジー王国

第3回

FF竜騎士団

受験生ナイツにとっては『FFV』どころじゃない今日この頃。でも「冬来たりなば春遠からじ」って言うでしょ？ あと少しの辛抱です。後になって後悔しないために、精一杯がんばってね。(後悔ばかりしているNAOより)

FFナイツ・職業一覧表

RK…竜騎士	MJ…魔人
NJ…忍者	NT…ナイト
KJ…賢者	GS…学者
SK…聖騎士	CF…シーフ
MG…魔界幻士	AM…赤魔道士
MK…魔剣士	SM…白魔道士
KK…空手家	KM…黒魔道士
GY…吟遊詩人	SS…戦士
FS…風水士	GJ…幻術士
MK…モンク	KR…狩人
BK…バイキング	豚……ポーキー
DS…導師	蛙……トード

あなたのバッツ、私のファリス

いよいよ『FF V』も発売され、さぞかしみなさんも寝不足が続いていることでしょう。え？ワタクシですか？ そりゃあもちろん最後まで…と言いたいところですが、実はまだ序盤のあたりまでしかプレイしておりません。やっと自分専用のロムが手に入ったのに、忙しすぎて何もできない…。たけど、受験生ナイツと一緒に春がやってくるのをひたすら待ちます。おいしいものは最後にとっておきたい性格ですから。

☆ガラフの風水士はサンタクロースみたいでとても変。踊り子も変ですが。

No.501 TM 福島県・とんがりぼうし

☆私は歌って踊って召喚できるファリスを育て、その後すっぴんに戻します。本当は踊り子の装備に"バラ"なんてのがあったら面白いのにな〜。

No.502 TM 和歌山県・F[3]

☆ジョブチェンジシステムがまた復活してうれしい！ 今回お気に入りのジョブは「時魔道士」です。なんたってかわいいもの。ぜひパーティーに加えなくては。ちなみに明日は試験です。こんなんじゃすべっちゃうよぉ〜。

No.21 TM 広島県・星川鈴音

★それでは皆さんの期待におこたえして『FF V』における"うちの子自慢大会"を復活させることにしましょう。そのかわり今回は名前自慢ではなく、"どんなキャラクターを育てたか"を募集したいと思います。「こんなキャラクターはちょっと他にはいないだろう」というキャラクターを作成して、その結果をばんばん送ってくださいね。

FFのキャッチコピーを作ろうFF推進委員会

今月からいよいよ新コーナーがスタート。遅れてごめんなさいね。

☆「ポーキーをかける少女」

No.503 TM 沖縄県・じばくNo.1

☆「チョコボはやっぱり非常食！」

No.504 TM 埼玉県・お花係の黒王

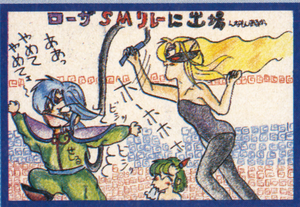
★ただでさえ数が少ないのに、食べたら絶滅しちゃいますよぉ。

←No.507TM 青森県・ハニワ 昔、「あたた関係の人」がこんなセリフを吐いていましたね

←No.93 TM 東京都・RIN するどい。確かにFFの男性キャラはなぜか王族の人ばかり

もしもの世界を考える空想の湖

もしもFFのメンバーが運動会に参加したら



→No.89 TM 高知県・ANAN 運動会が終ったあとの片付けはどうするんでしょうね

↑No.508TM 岐阜県・すのはた 心なしかセシルの頭が喜んでいるように見えますが

→No.509TM 奈良県・新谷あすか こんな相手が出てきたら、他の馬役の人たちはみんな逃げ出してしまうことでしょう…

テーマは「もし、FFのメンバーが運動会に参加したら」。送ってきたハガキのほとんどが"反則技"ばっかり。これが『V』の発売後だったら、もっと凄かったでしょうね。

☆FFの運動会…。ズバリオーディンの騎馬戦だ。(そのままやんけ！)

No.505 TM 愛知県・月星人

★その通り。激しいひとりツッコミ、どうもありがとうございます。

☆借り物競争で『FF III』のデッシュは関係ない人間をナンパしまくる。デッシュ談：「順位なんてどーでもいーや！」はっきり言って大迷惑。

No.302 TM 千葉県・技術神DK

★これってそのまま『IV』のエッジにもあてはまるような気がします。

☆風水士：スタッフとして障害物競走の中に"底なし沼"を作るだろう。
学者：50mレースの前に難かしい問題を隣の人に聞き、混乱させる。
エッジ：分身の術を使ってつな引き。
カイン：みんなでジャンプ。ただし、そのまま帰ってこないので失格。
ヤン：ヨーゼフとガイの3人で棒倒し。このメンバーなら絶対に勝てる。

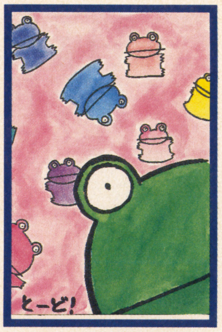
No.506 TM 東京都・安達かや

★次回のテーマは「もし、FFのキャラクターがトレンディドラマに出演したら」です。思いっきりブッ飛んだハガキがたくさん来るといいな。

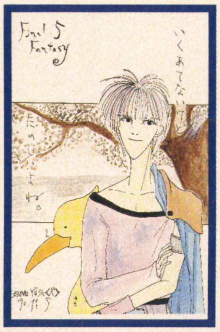
FINAL FANTASY MUSEUM

今月のイラスト大賞
3POINT

東京都・飛雲府人　こんなに大きく載せても耐えられるだけのクオリティ。スゴイ



←No.88　蛙　神奈川県・竜騎士あおやま　おめでとう！　トードでーす。さあ、どうします？



←No.132TM　千葉県・幻夢遊砂　ほんわかとしたタッチに心がなごむ一枚。ボコもカワイイ！

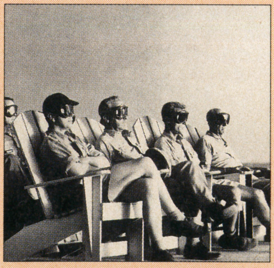
←No.510TM　茨城県・ほしのすな　ハガキを書いた本人も12歳。低年齢パワーがバクハツ！

→No.512TM　O沢みちこ　踊り娘のコスチュームって、ひと昔前のアイドルみたい。現役では作家の志茂田影樹氏がこんな感じですが…

→No.511TM　滋賀県・原　玉之助　うわーん、抱きしめたくなるほどかわいいミドですね。とてもシドの孫だとは思えません（笑）

音楽鑑賞室【TEXT：マエストロ植松】

アルバムタイトル　コリジョン
アーティスト　コリジョン
ソニーレコード　SRCS6563



こ、これは熱いぞっ!!

久々にかっちょいいハードロック（死語ではあるが、これはまさにハードロックの音なのだ。）トリオの登場なのですよ。う〜ん。たまらない。

質感の重さゆえに豪快な遠心力をもつドラムスにうねうねのたうちまわるベース、それにこのギターのぶっといリフはどうだ！う〜ん、しびれてしまう〜ビリビリ…

数式と英単語が頭にぎっしりつまった健全な少年少女達よ、これを聴いてはいけないよ。不良になってしまうぞ。

あぁ…でも、聴かせてあげたい気持ちが一杯でわたくしの胸は今にもはりさけそうでございますことよ。本能がうずいてしまいますわ。リビドーが踊るぅ…「プログレがなんだ！民族音楽がいったいどうしたってぇ!?しょせん人生なんてファズキターの変拍子がダカーポじゃねーか!!」

てな訳のわかんないことを歳をも忘れて叫んでしまいたい今夜のわたし…こんなわたしにしたコリジョン…憎いけど…ス・キ

植松隊長の近況報告

最近よくプロレスを観にいくのだ。燃えるぜ。つい声が出ちまうぜ。「行けー！前田！そいつの足折っちゃえ!!」

↑このコーナーはＦＦの音楽担当：植松マエストロ伸夫さんの「今月のおすすめＣＤ」をご本人の協力に基づいてお送りしております。このＣＤは市販されており、入手可能です。

FF王国 ハローワーク

ど〜も〜！「竜騎士タイムズ」の時間で〜す。新生『FF竜騎士団』に少しはなじんでいただいたでしょうか。最近は『FFV』発売の影響か、ハガキの量も加速度的に増え、編集部一同うれしい悲鳴をあげています。そんななかで"ジョブチェンジシステム"を続けていくのはなかなか大変な作業だったりしますが、少しでもナイツ参加の励みになればいいな、と思いつつがんばってポイントを集計しております。というわけで、現在"ジョブチェンジレベル"に達している方々は、

- ●ゆーきゃん ……………3ポイント
- ●白雪はんこ ……………2ポイント
- ●魔人梓亜羅 ……………2ポイント
- ●闇にしん ……………3ポイント
- ●ゆかりん ……………2ポイント
- ●疾風れみ ……………2ポイント
- ●平新一 ……………2ポイント
- ●ANAN ……………3ポイント
- ●飛雲府人 ……………3ポイント

のみなさんです。ちなみに2ポイントで選択できる職業は、「シーフ、赤魔道士、白魔道士、黒魔道士、戦士、幻術士、狩人」の7種類。ここに名前が掲載されている人はこのなかからひとつの職業を選択して、ハガキに書いて送ってください。もちろん速攻でね！　それから、前にもちょこっと書いたけれど、めでたく「竜騎士」の称号を手に入れた人のために編集部から何かプレゼントしよう、という案が出ています。もちろん車だとかスクウェアの株券などというわけにはいきませんが、「こんなオリジナルグッズがあったらいいなぁ」というアイデアがあったら聞かせてください。予算がかからないものほど実現の可能性は大きいです。プレゼントが「FF竜騎士団特製のティッシュや洗濯バサミ」になってしまわないうちにどんどんリクエストしましょう！　また、FF竜騎士団では新人さんも大歓迎。文字ネタで参加できるコーナーを用意していますので、気軽にハガキを送ってくださいね。

あて先はこちら！
〒102
東京都千代田区
こうじ町5-5-5
JICC出版局
HIPPON SUPER!!
FF竜騎士団・係まで

ジパング通信

天外魔境ファンクラブ

みんなもう、お年玉は使いきっちゃったかな？『風雲カブキ伝』って、一番"日本を実感"できる正月の発売ってのが似合っているように、ふと思うこの頃。

BGM人気投票に、続々とはがきが集まりつつある。みんなよく曲名を知ってるなと思ったら、CDを買っている人が多いみたいね（もしくは、友達同士でダビングしてるみたい）。

●僕が一番好きなのは卍丸のテーマです。天外IIを代表する、メインテーマともいえるこの曲。何度聞いてもいいですね。飽きがきません。一票。

（マサチューセッツ州・とらのすけ）

はるばるアメリカからお便りをくれて、どうもありがとう。ヒッポンには『海外ゲーム雑誌の正しい読み方』というコーナーもある。そちらにもお便りや情報をよろしくね。

●聖剣奪取の時の"巨大な味方登場"に一票！　この前料理をしているときにこの曲がかかって、思わず持っていた包丁を振り回してしまった！（はっきりいって怖かった）。わずか16秒、これがまたよい。

（福島県・れいら）

れいらよ、お前より家族の人のが怖かったと思うぞ（笑）。包丁は聖剣ではないので、くれぐれも気をつけてくれたまい。というわけで、今月の順位発表。あまり変動がないけど、今回は得票数をつけてみたよ。

1位・卍丸のテーマ		**54票**
2位・神との別れ		**40票**
3位・絹のテーマ		**33票**
4位・EXTRA2		**30票**
5位・殺意		**21票**

ひとり一曲とはいわず、何曲でも構わないから、"これは"と思った曲には投票しておくれ。感想やエピソード（包丁を振り回した等）もあるとうれしいぞ。

●12月号の「そうめんつゆCM」に関して。これは地方局によくある"静止面CM"です。「シ○ヤそうめんつゆ、ただいまマルショク△△店にて店頭発売中！」と威勢がよかったけど、夏が去って売り出し期間が終わるとそのCMもなくなりました。

（宮崎県・天堂しゅう）

店の店主がゲームファンだったのであろうか。読んでいたら編集部にそうめんつゆ、送ってくらさい（笑）。

●6月頃やっていた『西田ひかるの痛快人間伝』で放送されていたアンリ・ファーブルの学校のBGMが天外IIのLマップの音楽だった。

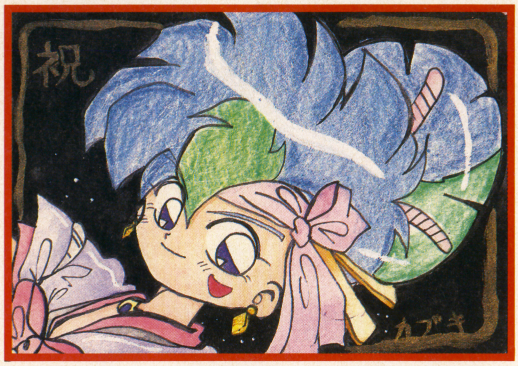
（マサチューセッツ州・とらのすけ）

この情報は初物。もっと詳しく知っている人がいたらはがきを送ってね。しかし、とらのすけよ、おぬし一体どこに住んでるんだ？　マサチューセッツ州でもヒッポンは売っているのだろうか。

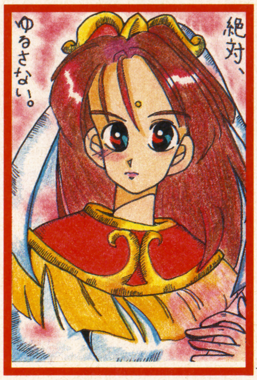
●やっとクリアしました。約50時間。ラストまで体温あがりっぱなし（笑）。私は卍丸にノーサツされました。ラブラブ♥

（大阪府・那倉公美）

感動が生々しいですな（笑）。こんな、まだ最近クリアしたばかりの人のお便りも待ってるよ。



↑大阪府・まと丸



←千葉県・桜木智

←広島県・ゆかりん丸

↑埼玉県・はるちゃん

今月のお触れ書き

BGM人気投票、カブキ伝ネタ、天外のオリジナルな楽しみ方、などを中心にどしどしお便りを送ってくれたまい。受験生のみんなは大変だろうけど、投稿の合間に受験勉強を、いや、勉強の合間にはがきを書いておくれ。

〒102千代田区麹町5−5−5　JICC出版局ヒッポンスーパー編集部ジパング通信まで

JOY&MIKEの天外III地獄耳

↑→大門教が今回の敵。果してカブキの活躍は如何

JOY: 待ち遠しいな『カブキ』伝。そういえば広井王子さんにお話を聞く機会があったそうじゃないか？　どんなお話だったの？　新しい情報があるんだろ？

MIKE: うん。今回は舞台になる世界設定が明らかになったんだ。物語は京都から始まるんだけど、その後に、なんとロンドンへと舞台を移すそうなんだよ。

JOY: うおぉ！ロンドンていうと、エッチな恰好をしたお姉さんがお酒をついでくれる所だね？

MIKE: 何を言ってんだい。それはキャバレーのロンドン。こっちはイギリスのロンドン。でも広井さんもそのギャグをゲームに入れようとしたらしいけどね。何を会心の笑みを浮かべてんだいジョイ君。京都、ロンドン共に中世から栄えた古都だから、御当地ネタを使ったイベントが楽しみだよね。

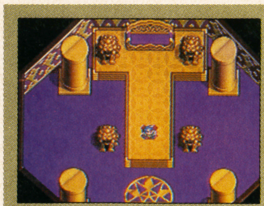
JOY: キャラクターや敵に関しては、何かないのかい？

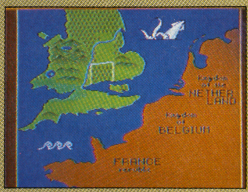
MIKE: 世阿弥なんだけど、7つの仮面を持っているらしいんだ。そしてその仮面によって必殺技が変わるらしいんだよ。プッシュ富士山は張り手の他にも大関とか横綱とか訳の分からない必殺技を持っているらしいしね。

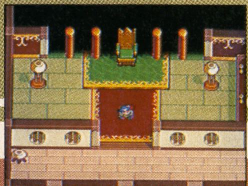
JOY: ジョイー横綱の技が効かないと「富士山はケガを理由に休場してしまった」とかメッセージが出るのかな？

MIKE: マイクーアホ。

↑世阿弥は7つの仮面を持つ。どんな仮面があるのか







↑→舞台となるのはロンドンと京都。とうとう外国まで進出してしまった天外だ

CLUB 邪教の館

着々と進行中！ 単行本「CLUB邪教の館」

実はウソです。着々となんか進行していません、四苦八苦してあーでもない、こーでもないと企画をひねり出して、いろんな人にいろんなことをお願いして作ってます。はっきり言って攻略本を作るよりたいへんかも。しかーし、その甲斐あって、これまでのゲームファンブックより、一歩も二歩も突っこんだ内容になりそう。単純に読者の皆さんの投稿を集めた本ではなく、『真・女神転生』の内から外まで、すべてを網羅……とまではいかないかもしれないけれど、好き放題、やりたい放題の企画満載でゴーゴーって感じ。もちろん皆さんのお手紙もがっちりページ取ってるから、これまでにも増してお便りお待ちしています。「ランキング」も「私の主張」もまだ間に合うぞ！

☆当クラブ所在地☆

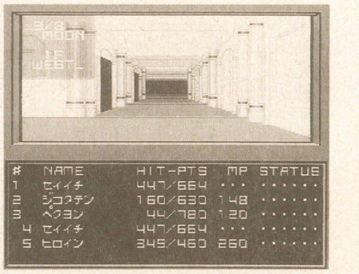
去年も今年もダビスタと真・女神転生に明け暮れたバーテンダー。彼の脳天をビシッとかち割るようなお便りを待っているぜ！
送り先
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局 HIPPON SUPER!
編集部 CLUB邪教の館係まで

♪あんなバグ～ こんなバグゥ～

まあこれだけの大作になると、バグの1つや2つは致し方のないところ。某ドラクエVにもけっこうバクハツ物のバグがあることだし、しかたのないことよね。

そこで、今回はそれらのバグを一気に公開して、バグ供養なるものを開いてみようかと思う。あってはならぬのに生まれてきてしまった悲しきフィーチャーたちに、どうぞ皆さま合掌を！

まずはもっとも有名なマグネタイトのバグから。マグネタイトが99999になると、マッカの値も99999になってしまう。しかも買い物をしてもマッカは減らなくなってしまう。しかし、マッカが10万を越えているときにやると、マッカはどかーんと減ってしまうので要注意せよ。



↑セイイチが主人公の名前。ここから悪魔を2体呼び出すと、ヒロインが消えてしまう！

次は偽造IDカードでのハマリについて。アイテムのストックがない状態で、ヒロインから偽造IDカードをもらうと、受け取ったはずなのになくなってしまう！ もちろんイベントはクリアされたことになるので、その後どうやってもIDカードは入手不可能になってしまうのだ。

やりかたは不明だけど、主人公が2人になってしまうバグもある。おそらくセーブするときに、データが入れ替わってしまったんだと思うけど……。2人目の主人公（写真だと「セイイチ」）は、コマンド入力は可能だが、戦闘に入ると攻撃することもできず、何もできないのだ。

まだあるようだけど今回はここまで。何の因課でこの世に生まれてきたかわからないバグたちよ、おとなしく成仏して眠ってくれ！

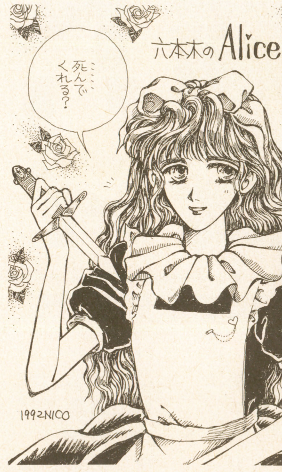
♥アリスのお部屋♥

これは推測なんだけど、「好きなイベントキャラクターコンテスト（単行本用の企画ね）」でトップになるのは、アリスじゃないかと思っている。ベリアルとネビロスの偉大なる悪魔2体によみがえらせられ、慈しまれている少女。いやー、エロチックだよね。

というわけで、アリス関係のお便りをまとめて掲載しようと思ったけど、文章のものがないっ！ けれど下の2枚のイラストは気合が入っていてなかなかよろしい。どちらも好みである。

この部屋は常設するかもしれないので、アリスネタのお便りを待ってるぞ！

↑CODE 0050 兵庫県 庄内瑛利子

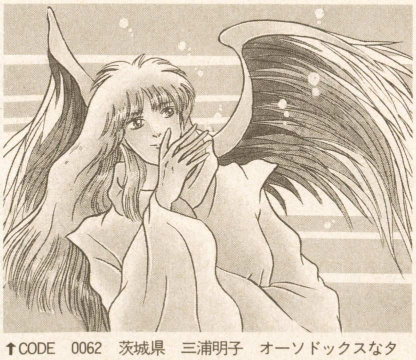


↑CODE 0047 大阪府 NICO

いずれ劣らぬアリスのお姿。せつなく、そして不気味なイメージのキャラクターだよね。

MEMBER'S ONLY

●我らが電脳悪魔絵師、金子様のお名前は、「一馬」、「一広」、「一魔」のどれなんでしょうか。



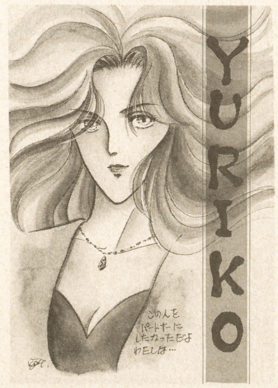
↑CODE 0062 茨城県 三浦明子 オーソドックスなタイプのエンジェルだ。もっと冷酷な印象があるけどねえ

CODE 0059 大阪府 デビルバスター
★ははっ、確かにこの3種の名前があったからねぇ。でも今は「一馬」が正解。これからずっと「金子一馬」でいくそうだ。

●武器の「グラディウス」ってなんですか？ まさかビッグバイパーにつくオプションのことでは……。
CODE 0060 茨城県 テンプルナイト
★「ローマ兵が持っていた長めの短刀で、やや幅広の剣です（うちの会社の武器マニア・談）」だそうです。こういった武器の徹底解説は単行本でじっくりやる予定なのだ。秘業三鈷（ひぎょうさんこ）なんてフツーじゃわからないしね。

●少女の精神世界に巣食っていたアルケニーにはびっくりした。アルケニーのイメージって、下半身がクモってのが一般的だと思ってたんですけど。でもあの糸、どこからでてるのかなあ。
CODE 0061 栃木県 Y. MORITA
★そりゃー、やっぱし……。ねえ。アルケニーだしぃ。なに？ アルケニーをひっくり返した絵が見たい？ よっし、わかった。金子さんに描いてもらえるよう、土下座で頼んでみるぜ。

★サウンドCDは順調に進行中のようだ。発売予定は来月末～3月上旬で、『女神転生Ⅰ・Ⅱ』と同様に2枚組みだ。豪華48ページのライナーノーツつき（制作に参加させてもらってます）。増子サウンドが炸裂するこのCD、次号ではもっと詳しくできるだろう。



←CODE 0063 神奈川県 KAZ 彼女にカオスヒーローがふられたときのセリフがたまらんよね

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Quack!

Quack!

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

GB版『外伝』などはあったもののウィザードリィとしてのメインストリームの久々の誕生、『V』のSFC版の発売。あまりにも多くの反響が寄せられている。どのくらいの量かといえば、普段の5～6倍くらい。もちろんそのほとんどが「とても面白い」との声。早速、今月は『V』レポートスペシャルをする。

はこ？
PACKAGES

●『V』のパッケージは思った通りSFC全作品の中で一番シンプルだった。でも真っ黒だったからかえって目立つかもね。　（東京都・まぢゃ）

●やっぱりパッケージは黒でした。FC版、GB版ともにそうだったけど各機種の初作は必ず黒ですね。「アスキー黒パッケージの法則」と名づけたくなってしまう。　（千葉県・毛利礼智）

カード？
MONSTER CARDS

●恒例のモンスターカードは「マイティオーク」。根元のガイコツが不気味。最近カードの質が上昇中だった（ワイバーン→ピクシー→ヘルマスター→奥女中）のにまた下降しそう。『外伝II』に期待。ちなみに友人のカードは『I』から順にアンデッドコボルド→ゼノ→キャリアー→ラルバーというゲテモノだらけだったので今度こそはと祈っていました。　（広島県・A01135）

●今回のカードはアークデビルでした。うう強そう。でも同じ洋服着ていない悪魔ならサッキュバスみたいな人間型のヌードの方が良かった。ただのスケベな発想ですが。（千葉県・毛利礼智）

●おなじみのカード、今回はネッシーでした。　（新潟県・グレたでーもん）

ボーナス？
BONUS POINTS

●11月20日、『V』を買ってキャラメイクを始めた。ボーナス7、10、10、9、9ときた次にいきなり37が出て驚いた。いつもは悪で作るのにたまたま操作がすべって善になったのでギリギリでロードになれた。それからさらに30分くらい作っているとなんとボーナス60が出たのだ。人間・悪だったのでもちろん忍者だ。ああ、でも結局はターボファイル使って転送したのでお払い箱となってしまった。ターボファイル&アダプター持っていない人にこの運を分けてあげたい。（広島県・A01135）

かせぎばしょ？
SWEET SPOTS

●笑うヤカン、おいしいですねぇ。1人頭約8万ポイントの経験値。それでいて蘇生料は6千ゴールドしかかからない。獲得できる経験値を考えれば安い、安い。ヤカンを倒しては生き返らせ、倒しては生き返らせしているとあっという間にレベルが上がる。おいしいなあ。　（新潟県・グレたでーもん）

●『ウィザードリィV』クリアしました。そこでなかなかレベルの上がらない人たちへ経験値かせぎのポイントをいくつか見つけましたので紹介しておきます。①地下1階・ゴーレムの出る部屋。アイテムも良品が多い。②地下2階・南西の泉。深さFにてスペランカーが無限に出現。③地下4階・ジグソー信託銀行。敵が無限に出現するスイッチあり。④地下5階・狂乱の部屋。敵の出現率が高い。⑤地下7階・フェニックス。質問にわざと間違って答えて戦闘する。　（愛知県・れんじゃあ）

●シナリオ後半でパーティのクローンと戦うイベントがありますが、これがまた大変。たとえレベルを上げても相手もそれに合わせて強くなるわけだし。そこで役に立つのがラバディとマウジウツ。どんなにHPが高くても一桁にしてしまえば怖くない。それとマウジウツは運が良ければ敵を一発で仕留めてくれます。あとは相手がとんでもない呪文を唱えないように祈るだけですね。　（新潟県・グレたでーもん）

いけん？
OPINIONS

●SFC版『V』はちょっと難易度を落としすぎたように思う。凶悪なモンスターや罠も浅いフロアでは出てこないし、ある意味では最大の謎とまで言われていたNPCとの会話システムがありきたりのものになっていたので別に聞きたくないものまで聞いたり、逆に聞きたいことが聞けなくてじれったい感じがした。　（北海道・伊藤光一）

●パソコン版のときに書いたマップの助力もあって無事クリアしたのですがふと思ったことがあります。あまりパソコンと難易度が変わっていないのでは？と。私はもっと簡単になると思っていたので地下1階の謎やNPCのメッセージなどを見たときはちょっと意外でした。ひょっとしたらファミコン版をやった人でもSFC版『V』脱落者が結構出るのではないかと思ってしまいました。　（愛知県・れんじゃあ）

●文字の背景色が16色に変えられますが、あまり必要のない気がします。茶系や青系の色はともかくも赤を使う人がいるのでしょうか。1度赤でプレイしてみたら気分が悪くなってしまいました。しかも一旦色変更したら元の色がわからなくなってしまう。それって僕だけ？　（千葉県・毛利礼智）

●なんなんだ、この入力式の謎は？特に地下8階。まるっきり禅問答じゃないですか。こんなのノーヒントで解ける人いるんですか？　責任者出てこーい。　（新潟県・グレたでーもん）

ぎもん？
QUESTIONS

●プレイハウスミステリーシアター、ファックユー！（東京都・ブランカ様）

㊗これはこちらで作った質問ですが、ちっとも質問形式になっていませんね。そんなことはどうでもいいのですが、実は脱出方法がないとされていたあのシアターにあなた、秘密があったのですよ。びっくりでしょ。どういうことか説明しましょ。落下地点から道にそって歩くとトラップ部屋があるでしょ。そこでトラップ作動の選択肢を「いいえ」にするわけ。そのあとそこで「アイテムをさがす」を実行する、するとそこに新たな選択肢が出る。そこで「はい」に。あらまあ不思議、元に戻れるってわけ。ただし4つのトラップ部屋があってその中の一つだけにしかそんな機能はないのでとりあえずがんばって欲しい。ちなみにパソコン版もこれが通用するって話。

●ハークルビーストって一体なんなんでしょうか？　倒しても倒しても現れるし。NPCでもないみたいだし、ただのモンスターでもないみたいだし。別に気にする必要はないんでしょうかねえ？　（新潟県・グレたでーもん）

●『ウィザードリィ』といえば『ウィザードリィのすべて』シリーズですよね。当然出るんでしょ。楽しみにしてますぜ。　（千葉県・毛利礼智）

㊗というところで最後の質問にもあったように『ウィザードリィVのすべて』、12月中旬に発売いたしまして、ただいま好評発売中ですわ。税込み定価¥880。もちろん今までのシリーズ本同様に末弥純氏の原画イラストをフィーチャーした高品質なウィザードリィ本になっているんで皆様見て下さいね。

中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

寒さが一段とキビしくなって、あったかいフトンから出るのがつらい季節。あんまり寒くってフトンに潜ったままゲームをしてる人もいるんじゃないかな。たまには外に出て、中古ソフト屋を回ってみるのも、なかなか楽しいもんだよ！

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る！
★各店のおすすめソフト
★中古ソフトを売るときは時期に注意しよう！
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アースライト	ハドソン	8600	5500	▼100	2500	▼100	SLGファンは絶対買いの価格だ
	アウター・ワールド	ビクター音楽産業	8800	6500	—	3000	—	なめらかなアニメがスゴいADV
	アクスレイ	コナミ	8800	6000	0	2700	▼100	あいかわらず高人気で価格安定中
	ウィザードリィV	アスキー	9800	7200	—	3300	—	シリーズ第5弾は歯ごたえあり
	SD機動戦士ガンダム　V作戦発動	エンジェル	7800	5400	△400	2300	0	SD好き以外は少し様子を見よう
	F－ZERO	任天堂	7000	4000	▼200	1800	▼100	価格が下降気味。買いのソフトだ
	F－1　GRAND　PRIX	ビデオシステム	9700	6000	▼100	3000	0	もう少し価格の動きを見ていよう
	弟切草	チュンソフト	8800	5200	△100	3000	△200	人気安定。ホラー好きは買いだ
か	CACOMA　KNIGHT	データム・ポリスター	7800	5800	—	2500	—	システムはクイックスと同じもの
	キング・オブ・モンスターズ	タカラ	8800	5800	△200	3000	△100	異色SLGが人気高。好みで買い
	甲竜伝説ヴィルガスト	バンダイ	9000	4800	△300	2700	△200	ガチャポンファンの支持で高価格
さ	3×3EYES	ユタカ	9500	6300	▼300	3000	▼400	6000円を切るまで待っていよう
	サンドラの大冒険	ナムコ	8300	5800	△200	2600	0	価格の細かい変動が続いている
	重装機兵ヴァルケン	メサイヤ	8800	7000	—	3800	—	ハードなロボットACGが登場
	初代熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	8900	5800	△100	3000	0	格闘ものは高価格で安定している
	スーパー信長の野望　武将風雲録	光栄	11800	6700	0	3200	—	変化なし。ファン以外は待ち
	スーパーマリオカート	任天堂	8900	7000	△200	3700	△200	対戦の面白さに人気も衰えない
	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	8800	6000	△200	3200	△200	何度でも楽しめる。好みで買い
	スカイミッション	ナムコ	8300	5700	△100	2500	0	ジワジワと上昇している。好みで
	ストリートファイターII	カプコン	9800	6800	▼200	3800	▼200	ちょっと下がった。あったら買い
	ゼルダの伝説　神々のトライフォース	任天堂	8000	3700	△200	1800	△300	価格が上昇気味。様子を見よう
	ソウルブレイダー	エニックス	8800	2800	0	1200	▼100	この価格なら買っても損はしない
	ソニックブラストマン	タイトー	8500	5800	▼200	2300	▼200	ちょっと変わった格闘もの
た	大戦略エキスパート	アスキー	9800	7200	0	3500	0	SLG好きは買い。他は待ちだ
	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	9800	4000	▼300	1800	▼200	4000円を切ったら買うといいぞ
	ドラゴンクエストV	エニックス	9600	7500	0	4000	0	シリーズ最新作は価格安定中だ
	ドラゴンボールZ　超サイヤ伝説	バンダイ	9500	4100	▼400	1800	▼200	価格下降中なのでもう少し待ちだ
は	パロディウスだ！	コナミ	8500	5400	0	2900	▼100	ファン以外は様子を見ていよう
	パワーアスリート	カネコ	8500	6500	—	2800	—	ストIIタイプの格闘ゲームだ
	ファイナルファンタジーV	スクウェア	8800	8000	—	5000	—	さらにパワーアップした最新作だ
ら	Light Fantasy	トンキンハウス	8900	4600	△100	2300	△200	もう少し様子を見ているのがいい
	レナス　－古代機械の記憶－	アスミック	9600	7200	—	3500	—	独特の世界観は一見の価値あり
	レミングス	サン電子	8500	3700	▼300	1500	▼100	PZGファン以外も買いの価格だ
	ロマンシング・サガ	スクウェア	9500	4500	▼100	2100	▼200	もう少し待ってみるのがいいぞ

●中古価格相場の“前比”とは、前回1月号で調査した時点('92年11月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。前回データのないソフトは—になっています。

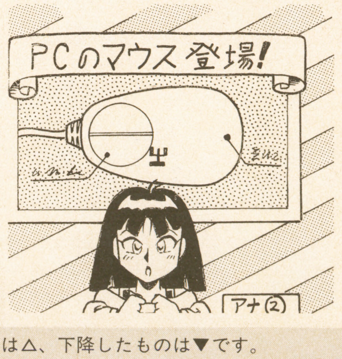
中古ソフトトピックス

マウスを使えば快適プレイができる!?

今回はちょっと趣向を変えて、ゲームの周辺機器“マウス”がテーマです。

スーパーファミコンを皮切りに、各機種にゾクゾクと登場するマウスですが、マウスとはコントローラーの代りとなってくれる入力装置のことです。マウスの最大のメリットは、ゲーム画面上の好きな場所をダイレクトに選べることです。例えばシミュレーションでは、いくつもあるユニットを端から順に選ぶことなく、使いたいユニットを直接選べます。RPGでもアイコンと組み合わせることで、コマンドをすぐに選べるなど、快適にゲームをプレイすることができるのです。

ただし、マウスに対応したソフトはまだまだ少ないというのが現状です。快適プレイを可能としてくれるマウスを生かすためにも、これからのメーカーさんの動きに注目したいものですね。



●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4400	0	2000	▼ 200	もう少し様子を見ているのがいい
	SDガンダムガチャポン戦士 4	ユタカ・バンダイ	8500	3400	▼ 100	1700	▼ 200	ガチャポンシリーズ好きは買い
か	ギミア・ぶれいく　史上最強のクイズ王決戦 2	ヨネザワ・パーティールーム21	6800	4200	200	1700	0	パートIIは問題がパワーアップ
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 2	アスミック	6500	4100	0	2000	0	品薄なので見つけたら買いだ
	恐竜戦隊ジュウレンジャー	エンジェル	6000	3500	—	2700	—	人気の戦隊シリーズがFCに登場
	ココロン	シュールドウェーブ タケル	6500	2000	0	800	0	ACGが得意なら買ってもよい
	ゴッドスレイヤー	エス・エヌ・ケイ	7600	2700	▼ 100	1000	▼ 200	アクションRPG。買いの価格だ
	コロンブス　黄金の夜明け	トミー	7500	3200	—	1500	—	コロンブスとなって冒険に出よう
さ	三國志II	光栄	14800	7700	▼ 100	3600	▼ 200	IIIをやる前に買っておこう
	重力装甲メタルストーム	アイレム	6500	2500	▼ 300	1000	▼ 200	上下反転がおもしろいACG。買い
	スーパーマリオUSA	任天堂	4900	2800	△ 500	1400	△ 300	人気急上昇。見つけたら買いだ
	スターウォーズ　帝国の逆襲	ビクター音楽産業	7900	4000	0	1700	▼ 100	映画を忠実に再現したソフト
た	大航海時代	光栄	11800	5600	0	2300	▼ 300	大海原を貿易して回るSLG
	タイニートゥーン　アドベンチャー	コナミ	4900	2900	0	1500	▼ 100	ディズニーキャラが好きなら買い
	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	6200	2800	0	1100	▼ 100	高難易度だが、この値段なら買い
	チキチキマシーン猛レース	アトラス	6800	4200	0	1800	0	ケンケン好きなら買ってもいい
	ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング	ナムコ	5800	3200	0	1600	0	大勢でやったほうが楽しいゲーム
	T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト	コナミ	6900	3800	0	1700	▼ 100	シリーズ2作目。ファンなら買い
	絵描衛門	アテナ	9800	5600	0	2500	▼ 200	STGを作りたいなら買いだ
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	4000	▼ 300	2000	▼ 200	SFC版の前に遊びなおしても
	テトリス2＋Bombliss	ビー・ピー・エス	6500	4000	△ 200	2000	0	戦略性が高まったテトリス。買い
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3000	0	1500	0	マリオとテトリスが好きなら買い
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	3300	0	1600	0	Vの前に遊ぶのもよいかも。買い
	ドラゴンボールＺ III	バンダイ	7800	4600	▼ 200	2200	▼ 300	もう少し待ってから買うといいぞ
	ドラゴンボールＺ II 激神フリーザ!!	バンダイ	8200	3200	▼ 400	1300	▼ 400	カードバトルのRPG。好みで
	ドラゴンボールＺ　強襲！サイヤ人	バンダイ	7800	2300	▼ 300	1000	▼ 200	SFC版が出るまでに遊ぶのも
な	中嶋悟Ｆ１ ヒーロー2	バリエ	5900	3900	0	1900	0	F1好きなら買ってもいい
	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3200	0	1600	0	麻雀を始めたばかりの人は買い
	信長の野望・武将風雲録	光栄	11800	7700	0	3500	▼ 100	グラフィックは他機種を凌ぐ
は	爆笑！　人生劇場3	タイトー	6400	3700	▼ 100	1800	▼ 100	シリーズ3作目。大勢で遊べる
	バトルトード	メサイヤ	6500	3100	0	1300	▼ 100	格闘ゲームが好きなら迷わず買い
	百の世界の物語	アスク講談社	6200	3600	▼ 100	1600	▼ 200	この価格なら好みで買いのRPG
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3000	0	1500	0	記念すべきFFシリーズ第一弾
	ファイナルファンタジーII	スクウェア	6500	2500	0	1300	0	キャラの育て方が斬新な作品
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	8400	2500	0	1300	0	ジョブチェンジシステムを採用
	ファイヤーエムブレム外伝	任天堂	6800	4100	▼ 200	1700	▼ 200	4000円を切るまで待ってもいい
	ファミコンジャンプII　最強の七人	バンダイ	8500	3500	▼ 500	1500	▼ 400	ジャンプキャラクターが勢そろい
	ファミスタ'92	ナムコ	5000	2800	▼ 100	1300	▼ 100	シリーズ第7作目。好みで買い
	フェラーリ	ココナッツジャパン	7300	4000	—	2800	—	世界的な名車フェラーリに乗れる
	へべれけ	サン電子	6200	4000	0	1700	▼ 200	キャラがかわいい。好みで買いだ
	ボンバーマンII	ハドソン	5800	3900	0	2000	0	他機種版がなければ買ってもいい
ま	マイライフマイラブ　ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	9600	4400	▼ 600	1900	▼ 400	いろんな人生を楽しめるゲーム
	魔法のプリンセス　ミンキーモモ	ユタカ	6000	3500	▼ 300	2100	▼ 300	人気のミンキーモモがゲームに
	マリオ　オープン　ゴルフ	任天堂	6000	3800	▼ 200	1600	▼ 200	ゴルフゲーム好きなら買いの価格
	メタルスレイダー・グローリー	ＨＡＬ研究所	8900	5400	▼ 100	2500	▼ 200	価格下降気味だがもう少し待ち
	メタルマックス	データイースト	7800	3800	0	1800	0	今のうちに遊んで、IIを待とう
	モンスターメーカー～7つの秘宝	ソフエル	6800	3100	▼ 200	1300	▼ 200	キャラが可愛いRPG。好みで
や	ヨッシーのクッキー	任天堂	4900	2800	—	1800	—	次々現れるクッキーを並べよう
	ヨッシーのたまご	任天堂	4900	3300	▼ 100	1700	0	卵を合わせればヨッシーが誕生
ら	ラディア戦記　黎明編	テクモ	6900	4100	0	1700	▼ 200	あまり動かないのでそろそろ買い
	ランペルール	光栄	11800	4800	▼ 500	2000	▼ 200	光栄ファンなら十分買いのSLG
	リトルマーメイド	カプコン	5800	2300	▼ 200	1000	▼ 100	同名映画をACGに。好みで買い
	ロイヤルブラッド	光栄	9800	5200	▼ 200	2100	▼ 200	買うのであればSFC版を
	ロックマン4～新たなる野望～	カプコン	6500	4200	▼ 400	2100	▼ 200	あいかわらず高い難易度。待ち
わ	ワギャンランド2	ナムコ	5800	3300	0	1800	0	価格安定中。ファンなら買いだ

新作ソフトの動向を探る!!

ハードな世界設定に緊迫したシナリオ！

パソコンソフトとして登場、カルト的な人気を誇っているのが『SNATCHER』です。映画『ブレードランナー』を思わせる設定や、リアルな近未来を舞台としたストーリーは、ＳＦファンならずとも納得のいくクオリティの高さです。ソフトについている設定資料集をみてもわかるとおりに、ゲーム世界の細かい状況にいたるまでが考えぬかれています。コナミさんの作品に対するこだわりが感じられますね。

●SNATCHER（PC定価7800円）

店	買うとき	売るとき
Ａ店・東京	￥3000	￥6500
Ｂ店・東京	￥3500	￥6800
Ｃ店・大阪	￥3000	￥6200
Ｄ店・大阪	￥3200	￥5800

悪魔出現!! 世紀末に何が起こるのか!?

人気シリーズ第三弾、『真・女神転生』の舞台は近未来の東京です。突然現れた悪魔達と世界の滅亡。そのなかで様々な出来事がプレイヤーにふりかかってきます。積極的に取り組むか、無視して先に進むかはプレイヤー次第。数々の選択からどのようなことが起こるのか。すべてはプレイヤーの判断に任されているのです。

また好評の悪魔合体システムはさらにパワーアップ。悪魔の種類も増えて合体の組み合わせにも幅ができました。ただし悪魔とプレイヤーの属性が合わなければ仲魔にすることはできません。あまり合体に夢中になって、ストーリーを忘れたりしないでくださいね。

●真・女神転生（SFC定価9800円）

店	買うとき	売るとき
Ａ店・東京	￥4000	￥7200
Ｂ店・東京	￥3800	￥7000
Ｃ店・大阪	￥4200	￥7500
Ｄ店・大阪	￥3500	￥6800

●これら価格相場は、目安として12月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。
なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	7800	4800	▼200	2400	▼200	高人気で品薄。見つけたら即買い
	イースIII ワンダーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	2200	0	800	▼100	前作とは違う横スクロールRPG
	ウィザードリィV(SCD-ROM)	ナグザット	7800	4600	▼400	2800	▼400	値下がり中。もう少し待とう
か	改造町人シュビビンマン3(CD-ROM)	メサイヤ	6800	3400	0	1600	0	さくさく進めるコミカルACG
	クイズの星(SCD-ROM)	サン電子	6800	4200	0	1900	0	ビジュアルシーンもいいデキ
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	2400	0	1000	0	変動はないがクイズ好きは買い
	グラディウス	コナミ	6000	2300	▼300	1100	▼200	STGゲームファンは迷わず買い
	源平討魔伝説 巻の弐	ナムコ	6800	3700	0	1700	▼100	2作目はでかキャラ同士で対決
	コズミックファンタジー 冒険少年ユウ(CD-ROM)	レーザーソフト	5780	3000	▼200	1400	▼100	RPG入門作にピッタリ。好みで
	コズミックファンタジー2 冒険少年バン(CD-ROM)	レーザーソフト	6780	3000	△200	1400	△200	あがったがこの価格なら買いだ
	コズミックファンタジー3 冒険少年レイ(SCD)	レーザーソフト	7600	5000	0	2200	▼200	シリーズファンは買っても損なし
さ	PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL3 AYA(SDC)	データウエスト	7600	5600	—	3500	—	とぎれないアニメシーンがウリだ
	斬 陽炎の時代(SCD-ROM)	タイトー	7500	4500	0	2000	0	戦国モノが好きな人向けのSLG
	シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	2900	0	1200	▼100	リアルなビジュアルがアニメする
	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	6800	4200	▼200	2000	▼200	SFC版とは好みで選ぶのがいい
	スターモビール(CD-ROM)	ナグザット	7200	4200	0	1800	0	星屑で天秤のバランスを取るのだ
	スプラッシュレイク(CD-ROM)	NECアベニュー	5800	2500	0	800	0	この価格なら買いのACGだ
	スプリガン markII(SCD-ROM)	ナグザット	6800	4200	0	2200	▼100	PCのSTGファンは絶対買い
	スライムワールド(SCD-ROM)	マイクロワールド	7200	4300	0	1800	0	おてごろ価格になった。好みで
	聖竜伝説モンビット(CD-ROM)	ハドソン	6800	4400	0	2000	▼100	最初は竜を育てるのが大変かも
	ソーサリアン(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	7800	5000	△200	2200	△100	いくつもの冒険が用意されている
た	ダンジョンマスター セロンズ・クエスト(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	8200	5500	0	2200	0	リアルなダンジョンの冒険を体験
	出たな!! ツインビー	コナミ	6800	3300	△100	1600	△100	ツインビーシリーズ好きなら買い
	天外魔境II 卍MARU(SCD-ROM)	ハドソン	7800	4200	▼200	1600	▼200	一度は遊んでおきたい大作RPG
	天使の詩(SCD-ROM)	日本テレネット	7400	2700	▼200	1100	▼200	ケルト神話に興味があれば買い
	トップをねらえ! Gunbuster Vol.1(SCD)	リバーヒルソフト	6800	4800	0	2200	0	OVAが好きな人は絶対買いだ
	どらごんEGG!	メサイヤ	6500	2000	▼100	900	0	進むにつれてドラゴンが成長する
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD-ROM)	ハドソン	6800	3800	▼200	1800	▼200	続編も決定した親切設計のRPG
	ドラゴンセイバー	ナムコ	6800	2700	▼100	1000	▼100	2人同時プレイが可能になった
	ドラゴンナイトII(SCD-ROM)	NECアベニュー	7400	5200	0	2800	0	キャラクターで好みが分かれる
	TRAVEL エプル(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	6980	3900	0	1800	0	かわいいキャラが活躍するACG
な	熱血高校ドッジボール部・CDサッカー編(SCD-ROM)	ナグザット	7200	2400	▼100	900	▼100	今度はサッカーで登場。好みで
は	バニラシンドローム(CD-ROM)	日本物産	6900	4000	▼100	1800	▼200	勝つと女の子のビジュアルが出る
	パロディウスだ!	コナミ	9800	5600	0	2300	▼200	完全移植がいいならSFC版を
	パワーイレブン	ハドソン	5800	2000	0	800	0	PCでサッカーをやりたい人に
	パワーリーグV	ハドソン	6800	4200	0	2200	0	ファンなら買っておきたいゲーム
	PC電人	ハドソン	6500	5400	—	3800	—	あのPC原人がSTGに登場だ
	ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)	ヒューマン	7500	5200	0	2800	0	独特な世界観に人気沸騰中。待ち
	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	6900	3800	0	1600	▼200	SFC版とは好きな方を選ぼう
	BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	7200	3500	▼300	1600	▼200	きれいなビジュアル。ファンなら
	プリンス・オブ・ペルシャ(SCD-ROM)	リバーヒルソフト	6800	3500	▼200	1500	▼300	他の機種とは好みで選ぶといいぞ
	ぽっぷ'nまじっく(SCD-ROM)	日本テレネット	6980	4000	△100	1800	△100	もう少し様子を見るのもいいかも
	ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD-ROM)	ハドソン	5800	3300	▼200	1400	▼200	いろいろな世界でゲームが展開
	ボンバーマン	ハドソン	5300	3600	0	1800	▼100	対戦プレイが燃えるACG
ま	マジカルチェイス	パルソフト	7800	5200	▼100	2400	▼200	可愛い魔女が活躍するSTG
	魔晶伝紀ラ・ヴァルー(CD-ROM)	工画堂スタジオ	7200	2800	▼300	1100	▼200	3種類の攻撃方法が選べるRPG
	マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	6500	3700	0	1600	▼100	モンスター兵士として操るSLG
	マンホール(CD-ROM)	サン電子	6500	3500	△300	1500	△200	アリスのような世界を冒険できる
	モトローダーII	メサイヤ	6500	4500	▼300	2000	▼300	妨害アイテムが増えて白熱する
や	YAWARA!(SCD-ROM)	ソフィックス	6900	3800	0	1800	0	人気コミックをゲーム化。好みで
ら	LOOM(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	8000	4800	▼100	2200	▼100	もうしばらく様子を見ていよう
	ロード オブ ウォーズ(CD-ROM)	システムソフト	6800	3400	▼300	1300	▼300	島の覇権を巡るSLG。好みで
	ロードス島戦記(SCD-ROM)	ハドソン	7200	4800	0	2400	0	高価格で安定。ファンは買っても
わ	ワールドサーキット	ナムコ	5800	2200	▼300	1000	▼200	セッティングが凝っているゲーム
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3200	0	1100	▼100	ファンならぜひとも欲しいゲーム

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム

このソフトを買えっ!! 各店のおすすめゲーム

人気のソフトを予約で安定供給する

埼玉県・おもちゃのパピー

今回紹介するおもちゃのパピーは、埼玉県の草加市、東武伊勢崎線の新田駅の近くにあります。駅の西口から徒歩で数分の商店街の中にあり、お客さんの層は小・中学生から、勤め帰りのサラリーマンまで幅広いとのこと。

お店は、ソフトの他にアーケードゲームの筐体なども配置されており、明るくて開放的な印象です。任天堂エンターテインメントの加盟店なので、人気ソフトやおすすめソフトの情報にもきめ細かく対応しているとのこと。周辺にはほかに加盟店がないので、地域のソフト情報の拠点としての役割も果しているようです。取材にうかがった日は『FFV』の発売直前でしたが、お店では総力をあげて入荷を確保して、先約順に販売していくとのこと。今後発売になる人気ソフトも、予約してくれれば必ず早い時期に入手できるようにするということでした。

(下のベスト10の順位及び価格は、平成4年11月下旬現在のデータをもとにしたものです。実際の価格については、実際に来店して確認してください)

←ファミコン・スーパーファミコンソフト中心の品ぞろえ

●人気ソフトBEST10

	タイトル	価格
1	餓狼伝説(SFC)	¥8980
2	スーパーマリオカート(SFC)	¥8080
3	ミッキーマウスのマジカルアドベンチャー(SFC)	¥7980
4	北斗の拳6(SFC)	¥8480
5	ドラゴンクエストV(SFC)	¥8980
6	ヨッシーのクッキー(FC)	¥4480
7	マリオランド2(GB)	¥3680
8	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	¥6980
9	レナス～古代機械の記憶～(SFC)	¥8990
10	ダービースタリオン 全国版(FC)	¥7200

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アメリカ横断ウルトラクイズ3 チャンピオン大会	トミー	3980	2300	—	1800	—	TVでおなじみのクイズがGBに
	ウィザードリィ・外伝 I	アスキー	4635	2900	△ 100	1300	△ 100	高人気で価格上昇。あったら買い
	宇宙戦艦ヤマト	ベック	3900	2500	0	1000	0	イスカンダルまでのヤマトの航海
	うる星やつら	やのまん	5200	3000	0	1600	▼ 200	『うる星』がコミカルRPGに
	ウルティマ・失われたルーン	ポニーキャニオン	4800	1800	▼ 100	700	0	完成度も高い。ファンなら買い
	X エックス	任天堂	3980	2800	▼ 200	1000	▼ 200	まだまだ値が下がりそう。待ち
	隠忍伝説	バンプレスト	4980	3000	0	1300	0	そろそろお買い得の値段。買い
か	カエルの為に鐘は鳴る	任天堂	3900	2500	▼ 100	1100	▼ 100	値段が高くても買う価値がある
	キョロちゃんランド	ヒロ	3864	2200	—	1400	—	お菓子のキャラクターがACGに
	クイズ世界は SHOW BY ショーバイ	タカラ	3980	2600	▼ 100	1200	▼ 100	人気クイズ番組をGBに。好みで
さ	時空の覇者 Sa・Ga3[完結編]	スクウェア	4900	2800	▼ 200	1200	▼ 200	SAGAファンなら絶対買いだ
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	任天堂	3900	2800	—	1800	—	GBのマリオシリーズ第2弾だ
	聖剣伝説－F.F外伝－	スクウェア	4800	2300	▼ 200	1100	▼ 200	FFシリーズがACGで登場
	セレクションII	ケムコ	4800	2800	0	1500	▼ 100	価格は安定しているので待ち
た	ドラキュラ伝説II	コナミ	3800	1600	0	700	0	ファンでなくとも買い時の値段だ
な	ナノ・ノート	コナミ	4500	3000	0	1100	▼ 100	GBを電子手帳として使うソフト
は	バイオニックコマンドー	カプコン	3500	2000	0	800	0	ワイヤーを使って画面内を移動
	ビタミーナ王国物語	ナムコ	4900	3000	0	1400	0	お値段変わらず。しばらく待ち
	ヘラクレスの栄光 動き出した神々	データイースト	4800	2800	0	1300	0	SFC版を買ってもいいかも
	ペンタドラゴン	やのまん	4800	2800	0	1000	▼ 100	ドラゴンと人間のハーフが主人公
	星のカービィ	任天堂	2900	2000	0	1000	0	何でも吸い込むカービィは人気高
	炎の闘球児 ドッジ弾平	ハドソン	4500	3200	0	1400	▼ 100	他機種にひけをとらない。即買い
ま	マサカリ伝説金太郎 アクション編	トンキンハウス	3980	2700	0	900	0	しばらく待って買ったほうがいい
	メトロイドII	任天堂	3500	2100	0	800	0	FC版のリメイク。ファンなら
や	ヨッシーのクッキー	任天堂	2900	2000	—	1400	—	FC版にも劣らない出来栄えだ

中古ソフトを売るときは時期に注意しよう！

年末年始が過ぎると相場は下がりがちだ

年末のビッグタイトル、新作ラッシュも一息ついたころですが、この時期にソフトを売ろうとしている人はちょっと待って下さい。中古の売値の相場は、学校が長期の休みに入る前の時期が一番有利になります。ここはグッと我慢して春休み前に売ってみるのもいいでしょう。ただしこれはあくまで一般的な話ですので、最終的にはこまめな価格チェックが一番確実と言えます。

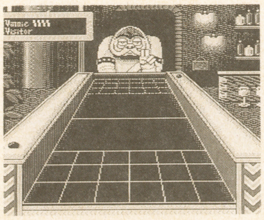
●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アイルトン・セナ スーパーモナコGP II	セガ	7800	4300	0	1900	0	価格は変わらず。F1好きは買い
	F1サーカスMD	日本物産	7500	2500	0	1100	0	他機種版とは好みで選ぶといいぞ
か	鋼鉄帝国	ホット・ビィ	7800	4200	▼ 100	1600	▼ 200	4000円を切るまで待っていよう
さ	三國志III	光栄	14800	8700	—	4800	—	さらに賢くなった人気SLG
	サンダーストームFX(CD-ROM)	ウルフ・チーム	7800	3400	▼ 100	1800	▼ 200	きれいなアニメーションが展開
	THUNDER FORCE IV	テクノソフト	8800	5000	0	2300	0	シリーズ第4作。STG好きなら
	シャイニング・フォース～神々の遺産～	セガ	8700	4500	▼ 200	2100	▼ 200	初心者でもできる本格的SLG
	重装機兵レイノス	メサイヤ	6200	2100	△ 300	1000	△ 100	ヴァルケンにハマッた人は買い
	修羅の門	セガ	6000	3900	0	1800	0	同名漫画のSLG化。ファン向け
	ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	セガ	7000	2800	0	1100	▼ 100	フットボールファンなら買っても
	スプラッターハウス PART2	ナムコ	5900	3700	▼ 100	1800	▼ 100	ホラー映画フリーク狂喜のACG
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6000	3000	0	1500	0	価格変動が激しい。よくさがそう
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	6800	5400	—	3900	—	今度は2人同時プレーもできるぞ
た	タイムギャル(CD-ROM)	ウルフチーム	7800	5200	—	4000	—	LDゲームシリーズ第2弾が登場
	天下布武・英雄たちの咆哮(CD-ROM)	ゲームアーツ	7800	3900	▼ 100	1600	▼ 200	リアルな画面の戦国SLG。買い
	電忍アレスタ(CD-ROM)	コンパイル	6800	5500	—	3700	—	今度のアレスタの戦場は戦国時代
は	パワーアスリート	カネコ	8500	5200	—	3500	—	またまた格闘ゲームが登場だ
	不思議の海のナディア	ナムコ	6500	4700	—	3000	—	TV放映が終わっても人気高だ
	ベア・ナックル	セガ	6000	3600	▼ 100	1600	▼ 100	続編も決定した。あったら買い
ま	まじかる★タルるートくん	セガ	3880	2500	0	1200	0	この内容で、この低価格。買い
ら	ライズ・オブ・ザ・ドラゴン(CD-ROM)	セガ	6800	4500	0	2500	▼ 300	アメリカ産AVGの秀作。買い
	ラングリッサー	メサイヤ	7300	4800	0	2900	▼ 100	続編の発売前に遊んでおこう
	ランドストーカー	セガ	8700	5800	—	3900	—	立体感をうまく表現しているぞ
	LUNAR THE SILVER STAR(CD-ROM)	ゲームアーツ	7800	4800	▼ 100	2000	▼ 100	独特な戦闘シーンが面白い。買い
	レッスルボール	ナムコ	5800	4300	▼ 300	2000	▼ 200	人気が衰えず品薄状態が続く

今だからこそ古き良きソフト

おかしなエイリアン達と対戦プレーだ!!

第22回。今回は'90年にポニーキャニオンからリリースされた『シャッフルパック・カフェ』を紹介します。ゲームのシステムはエアーホッケーと同じで、コート上のパックをラケットで打ち合い、先に15点取れば勝ちとなります。対戦相手は個性的な顔形をしたエイリアン9人。それぞれのエイリアンが独特の打ちかたでプレーヤーに挑んできます。正確に打ち返す者もいれば、ガムシャラにラケットを動かす者もいるなど、対戦相手のクセを早く捕えておくのが勝利へのポイントです。



←ほぼ1000円以内のお手軽価格。やっているうちに夢中になってしまうソフトです

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう 03(3863)0901 ●おさるの館 06(460)9231 ●ぴゅう国立店 0425(72)7160

天地創刊!!

パソコンシミュレーションゲーム
唯一&最強の専門誌をめざす……

HIPPON SUPER! 臨時増刊 シムマガジン

3月発売予定

予価590円(税込)

シムマガジンはシミュレーションゲームに絞った徹底した解説誌です。新作の発売情報に振りまわされず、編集部が厳選したソフトを深く掘りさげることをモットーとします。必要に応じて1タイトル最大64頁まで惜しみなく頁を割いていきます。また話題作はもちろん過去の名作、海外ゲームなど、シミュレーションゲームの秀作を執拗なまでに追い続けます。執筆は第一線のゲームライター。しかも、読者アンケートをもとに新人をどんどん登場させ、イキの良いゲーム解説を展開します。

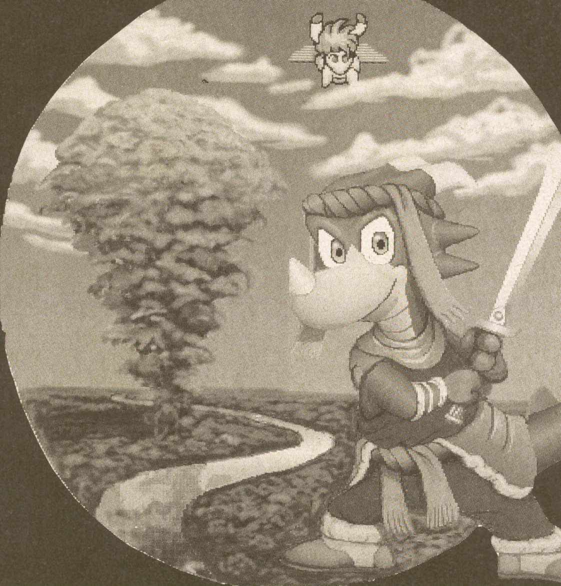
シミュレーションゲームと正面から格闘するシムマガジンは3月発売です。

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-3234-4621

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE



話題の新開発DSP、FXチップ搭載の3Dゲーム『スターフォックス』。そして、期待のRPG『メタルマックス2』を大特集。強力企画満載のヒッポンを今年もヨロシク!!

次号3月号は

2月4日発売!!

定価490円(税込み)

編集後記

●明けましておめでとうございます…と、まずは年始のご挨拶から。怒濤のゲームラッシュと地獄の年末進行に耐え、ヒッポンも3年目を迎えることができました。今後も宜しくお願いします。(ハルク)

●冬は寒くて嫌いだし夏はカエルが出るからもっと嫌いだ。ホットな冬とかカエルの出ない夏があれば良いがそんなものはない。秋も春もカエルが出るしどうしよう。実は冬が最も良いのかね。(根本)

●人生に転期はつきものとはいえ、去年は前半部と後半部が同一人物のものとは思えない程の激変ぶりだった。まるで他人事みたいだ。今年も色々あるんだろうけど、お手柔かに頼むよってんだ。(浅野)

●昨年、一番聴き込んだアルバムはフリッパーズの『ヘッド博士』。衝撃を受けた曲はUFOの『LOUD MINORITY』。今はオルガンの音が好き。先月の僕、全然違う事書いてた気がするけど…。(元宮)

●うひーとか言ってる間に、年が明けてしまった。本当に息つく暇が無い年末だった。千葉県の後藤郁美ちゃんお手紙ありがとう。疲れきった編集部の面々にはげましのお便り待ってます。(依田)

●年末年始は帰省してる予定(12月15日現在)。新幹線で4時間かけて岡山へ。そこで一晩麻雀を打って、さらに3時間かけて福岡の実家へ。ああ、考えただけでしんどくなった。やめよかな。(徳永)

●年が明けるというのは早いもので。フリートークにハガキを寄せてくれた読者さんには、あたくしからの年賀状って届いたのかしらん? 最近ハッピーじゃないなあ。遊びにでも出ようっと(サリー)

HIPPON SUPER!
1993年2月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 元宮秀介 依田智雄 浅野耕一郎
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ターニングポインツ GTV 山猫有限会社 インターラクト ベニー松山 手塚一郎 成沢大輔 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森建 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 内田聡 徳永佳明 戸田宣子 山住賢司 藤村幸治 木村勝好
DESIGNERS●バナナグローブスタジオ ティースタジオ DNA 遊デザイン室 M'S SPACE アートサプライ 前嶋伸行
ILLUSTRATORS●伝陽一郎(表紙イラスト) 高橋政輝 キャラメルママ 田中光 鶴見としゆき
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 [編集部] 03-3239-0237
[営業部] 03-3234-4621(東京) 052-201-4181(名古屋)
06-204-1966(大阪)
印刷所 光村印刷株式会社
©JICC出版局1992雑誌コード07689-02 Printed in Japan

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER! 編集部

読者プレゼント係

キリトリ線

ご住所 でんわ	〒　　　　　☎(　　－　　－　　)						
お名前	(男・女)		年齢	歳	学年・職業		
先月買った他のゲーム誌			この本を買った日		ほしいプレゼントNo		

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④メガドライブ　⑤ゲームボーイ　⑥ゲームギア　⑦PCエンジンGT　⑧ネオジオ　⑨ワンダーメガ　⑩MEGA-CD　⑪PCエンジンDuo　⑫PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑬その他

●持っているものに○をつけて下さい

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤PCエンジンDUO　⑥メガドライブ　⑦ゲームボーイ　⑧ゲームギア　⑨PCエンジンGT　⑩ネオジオ　⑪ワンダーメガ　⑫PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑬MEGA-CD　⑭その他

☆応募のしめきりは２月４日です。（当日消印有効です。）

2月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。（いくつでも）

①表紙 ②特集 聖剣伝説2 ③特集 ポピュラス2&パワーモンガー ④TVゲームヒットチャート ⑤NEWS FILE ⑥TV GAME BROADWAY スーパーファミコン ⑦ファミコン ⑧PCエンジン ⑨メガドライブ ⑩NEO・GEO ⑪ゲームボーイ ⑫風雲！SLG城 ⑬HOT GAME REVIW46億年物語 ⑭超兄貴 ⑮ぷよぷよ ⑯小説ウィザードリィII ⑰フリートークremix ⑱TVゲーム昔話 ⑲テクノの部屋 ⑳ホラーは踊る ㉑神話世界の旅人たち ㉒ファンタジーコンテスト発表！ ㉓真・女神転生 ㉔エルファリア ㉕半熟英雄 ㉖メタルマックス2 ㉗ノイギーア ㉘コミック・ウィザードリィ外伝 ㉙HIPなゲームで盛り上がれ！ ㉚バグボーイクラブスーパー ㉛スーパーテク道場 ㉜格闘連合 ㉝DQマスターズ ㉞FFナイツ ㉟ジパング通信 ㊱クラブ邪教の館 ㊲ウィザードリィ友の会 ㊳中古ソフト情報局 ㊴読者プレゼント ㊵コミック・クインティ ㊶HIP・ON！ ㊷ニューソフトストリート ㊸新作スケジュール ㊹別冊ふろく FFV大百科事典

●おもしろかったもの〔　　　　〕

●興味のなかったもの〔　　　　〕

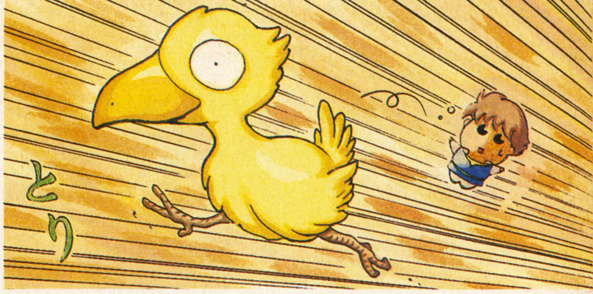
★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

●キリトリ線●

PRESENT

新春プレゼント大放出大会

あなたにあげるあたしのすべてっ!!



SFC

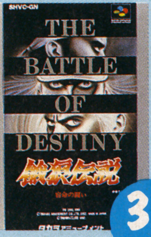
1 ウィザードリィV 3名

2 真・女神転生 3名

3 レナス 3名

4 邪鬼クラッシュ 3名

5 餓狼伝説 3名



6 大相撲魂 3名

7 タイニートゥーンアドベンチャーズ 3名

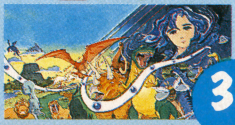
8 重装騎兵ヴァルケン 3名

9 らんま1/2爆烈乱闘篇 3名

10 ポピュラス2 3名

11 ファイナルファンタジーV 5名

12 46億年物語 3名



13 スーパーバレーII 3名

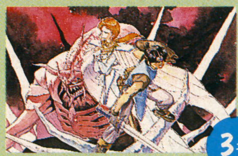
14 芹沢信雄のバーディトライ 3名

15 史上最強のクイズ王決定戦スーパー 3名

太っ腹!

FC

16 ジャストブリード 3名



17 ヨッシーのクッキー 3名

PC

21 パステルライム 3名

22 スーパーシュヴァルツシルトII 3名

18 ネクスザール 3名

19 ダウンタウン熱血行進曲 3名

20 スーパーリアル麻雀スペシャル 3名

23 ボンバーマン'93 3名

24 ブライII 3名

次ページへ

提供―アスキー アスミック アトラス イマジニア ウルフチーム エニックス ゲームプラン21 コナミ スクウェア セガ・エンタープライゼス タカラ・アミューズメント 東宝ナグサット 任天堂 ハドソン ビデオシステム メサイヤ ヨネザワ・パーティールーム21 リバーヒルソフト(五十音順)

PRESENT

MD

25 ぷよぷよ

26 サンダーストームFX

27 ソルフィース

28 タイムギャル

各3名

GB

29 スーパーマリオランド2

3名

30 ぼくドラキュラくん

3名

31 カエルの為に鐘は鳴る

3名

GOODS

各1名

32 ドラクエV主人公、ビアンカ ベビーパンサーぬいぐるみ

各1名

33 キングスライムジュニア メタルキングジュニア スライムベホマズン ぬいぐるみ

34 天空の剣1/6モデル

5名

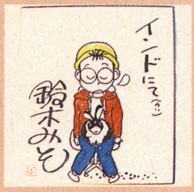
5名

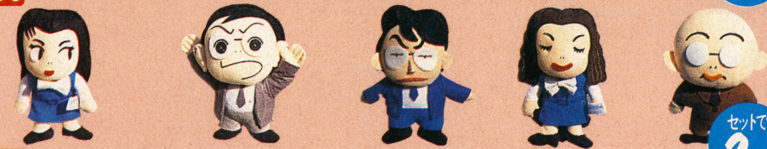
35 ドラクエVトランプ

セットで2名

36 ソニック・ザ・ヘッジホッグぬいぐるみ（5種）

37 鈴木みそ先生サイン色紙





セットで2名

38 スウィートスポットぬいぐるみ（5種）

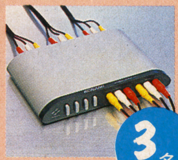
39 グラフィックツールピクノ

3名

40 ハイパービーム

3名

41 ゲームセレクタAV



3名

42 ツインタップ

3名

43 マルチアダプタ

3名

©YUTSUKO CHUSONJI

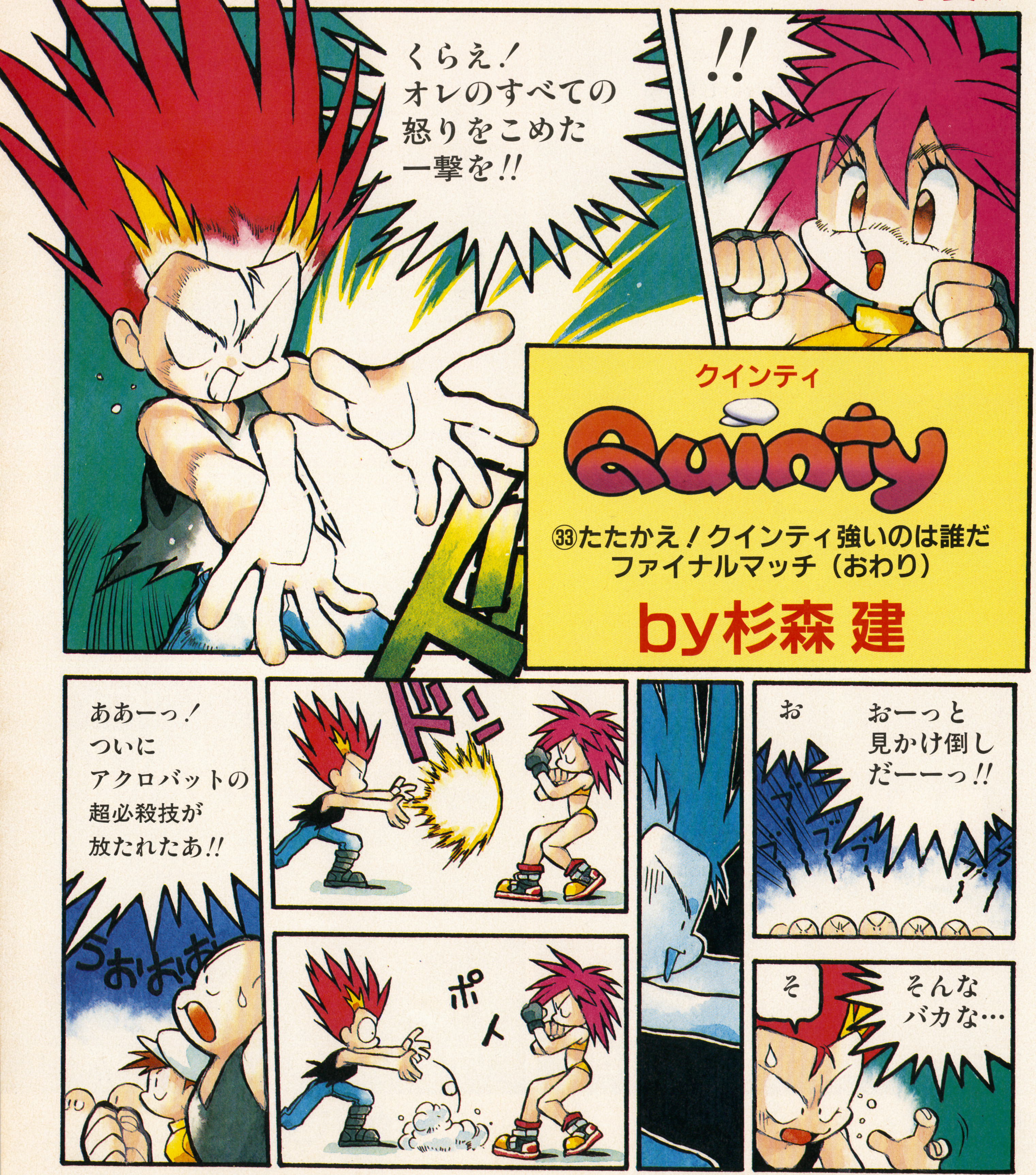
今回のしめ切りは2月4日(木)（当日消印有効）

おめでとう！当選者発表―11月号―

①スカイミッション（ＳＦＣ）　兵庫県・松本正吾　山梨県・上田栄二　山口県・戸田恵美子　②スナッチャー（ＰＣ）　宮城県・石垣崇　大阪府・安原一平　佐賀県・田島佐和子　③ＰＣ電人（ＰＣ）　佐賀県・福郷宗隆　新潟県・佐藤将人　和歌山県・玉置卓　東京都・新見公次　④オリンピックゴールド（ＭＤ）　宮崎県・後藤大樹　熊本県・井本京子　大分県・伊藤純子　⑤ドリームマスター（ＦＣ）　石川県・平松百合子　長野県・井澤顕　岡山県・本田正子　⑥魔物ハンター妖子（Ｔシャツ）　三重県・伊藤裕樹　神奈川県・嶋貫有一　秋田県・清水善頼　⑦キングコロッサス（ＣＤ）　岡山県・立花剣　大阪府・島田裕章　東京都・東田弘樹　⑧少年魔術師インディ（ファンブック）　山口県・安藤博隆（他４名）　⑨ブライⅡ（サイン色紙）　岩手県・吉田哲也（他２名）　⑩ロバート・ウッドヘッド（サイン色紙）　鳥取県・角光一郎（他２名）　⑪スーパーボウリング（テレカ）　千葉県・山崎高嗣（他４名）　⑫アレサⅢ（テレカ）　石川県・青山毅士（他４名）

エイリアンの脅威から「VEGA 4」を守れ!!
ALIENS
エイリアン VS. プレデター
PREDATOR
ALIENS VS. PREDATOR™ & ©1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
©1993 IGS Corp. Sublicensed from Activision
1月8日発売予定 定価¥9,800(税別)
RPG巨編ブライがついに登場!!
ブライ
BURAI
「八玉の勇士伝説」
©1989 リバーヒルソフト パンドラボックス/荒木プロダクション
イラスト/荒木伸吾&姫野美智 ©1989 荒木プロダクション ©IGS Corp.1993
BURAI
八玉の勇士伝説
1月14日発売予定 定価¥9,800(税別)
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
INFORMATION GLOBAL SERVICE
株式会社 アイ・ジー・エス
アミューズメント事業部 〒135 東京都江東区福住1丁目14番7号
テレホンサービス 03−3641−6461
©IGS CORP. 1993

アクロバットの必殺技、ついに炸裂!!



単行本化のためには、もっともっとみんなの応援が必要だ！ 本誌編集部「クインティ」係まで

つづく

HIP 最新メディア・トレンド情報局

渡辺浩弐

★渡辺浩弐／GTV編集長。趣味「駅前でかわいい女の子に声をかけること」。特技「おっぱい占い」。好きな食べ物「女子高生」。好きなファッション「セーラー服」。好きなスポーツ「社交ダンス」。好きな芸能人「クレア」。女性のタイプ「明るくて健康的でエッチな女子高生」。年収「1億円」…こんな私でよかったら、デートしましょう。

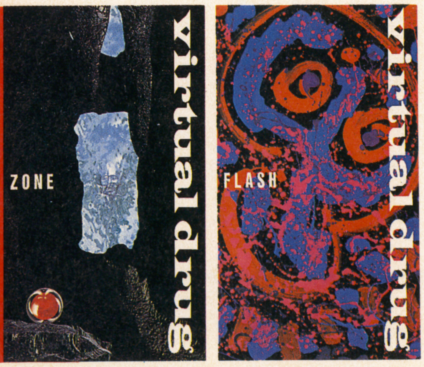
新年あけましておめでとうございます！ あなたにとって今年もよい年でありますように…とか原稿を書いてるわたしの回りは、まだ92年。よってちっともおめでたくないのであるが、とりあえず、こたつで読みなさい、HIP-ON！

HIP!

注目テーマには
このマークつき

HIP!

［バイザートロン］
ソニーが開発した頭部に装着するパーソナルLCDモニター。これをスキーのゴーグルのようにかぶると、眼球の前に液晶表示装置（LCD）がセットされ、ビデオ画像などを楽しめる。人間の視覚機能の「融像作用」を利用することで、約1メートル先に33型モニターと同程度のスクリーンが浮かび上がる仕組み。また、左右独立したLCDを使用しているので、立体画像用の3Dモニターとしても使うことができる。現在はまだ試作段階だが、将来的には新しいホームユースのAV端末機器として発売されそう。



［ヴァーチャルドラッグ最新作］
ポニー・キャニオンの人気ドラッグビデオシリーズ。今回は第5弾「FLASH・ECSTASY」と第6弾「ZONE」が2本同時リリースされた。例によって、3Dメガネ&お香つき。「FLASH～」は映像素材に「光の都市・TOKYO」をオブジェとして使用。ネオンや車のライトなどが交錯する作品。「ZONE」のほうは立体CGを使った異次元の世界を演出したモノ。どっちもBGMはテクノ、ディープハウス系でけっこうキテる。3900円で限定1万本発売中！　急げ！

もはやテレビは不必要!? なにもない空間に画面を浮かび上がらせる、ゴーグル型映像インターフェイスが登場！

インド　今月の上のプロフィールは、GTV主催「ねるとんパーティ」用に作ってみました。

ミカ　なによいきなり…。だいたい、いつそんな企画ができたのよ！

インド　さっき…（笑）。ま～、こんな我々とパーティをやってみたいグループは、プロフィールと写真を同封のうえ、編集部まで送ってください。

ナベ　でも、こういうのってたいがい来ないですよ。インドマンの「バンドのメンバー募集」の時も、結局1通だけでしょ？ それも「楽器できないんですけど…」ってヤツ（笑）。

インド　ほっといてくれよ！ 今回は来るだろ、3通ぐらいは…。

ミカ　あんまり変わんないって…。んじゃ、今年最初のヒップオンにいってみましょうか。

ナベ　はい。まず一発目は、映像インターフェイス**バイザートロン**の試作品が完成したというニュース。ゴーグル型の液晶を使ったモニターシステムです。

インド　おお、これはスキーをする時にちょうどいい！

ナベ　そ～ゆ～目的で使うものじゃないんですよ。これを頭に被ると、ちょうど眼球の前に液晶スクリーンがきて、そこに映しだされる映像を楽しめるワケです。

ミカ　なんか寄り目になりそうね。

ナベ　ところが、そんなことないんですよ。見るほうは、だいたい1メートルぐらい前に巨大な画面があらわれるカンジで鑑賞できるんです。これをビデオにつなげば、もう**テレビモニターはいらなくなる**という画期的なモノです。

ミカ　なるほどね。これからは、みんなこれを付けて映画なんかを見るという…オシャレかもしんない。

インド　う～む。しかし、外からは何を見ているんだかわからないぞ…ん！ 待てよ!? ということは逆にエッチなビデオもバレずに見れる！

ナベ　だけどオヤジが入ってきても、こっちも気付かない…（笑）。

インド　しまった、意外な盲点があったか…使えんな、これ。

ミカ　そ～ゆ～こと考えてんのはアンタだけだって！ ところでこのバイザートロンで見たいのが**ヴァーチャルドラッグの新作**よね。この前発売された「FLASH ECSTASY」と「ZONE」！

ナベ　もう、すっかり定番になりましたね。これで6タイトル目だと思うけど…。

インド　映像ドラック界の「寅さんシリーズ」とも言われているからな。

ミカ　今回、ミカがオススメなのはCGをふんだんに使った「ZONE」のほう。「スターウォーズ」っぽい立体CGが次々と出てくるの！

ナベ　それを3Dメガネでさらに立体に見ようとする…もう、ワケのわかん

インドマン

★インドマン／GTVプロゲーマー。趣味「うんこ」。特技「うんこで字を書く」。好きな食べ物「カレー味のうんこやゲロ」。好きなファッション「立ちション」。好きなスポーツ「バンジーうんこ（足にゴムを付けて飛び降りながらうんこするドイツに古くから伝わるスポーツ）」。好きな芸能人「高橋名人」。…こんなぼくですが、本当は恥ずかしがり屋です。

鈴木ミカ

★鈴木ミカ／GTV所属のアイドル。趣味「素肌にセーターを着て、チクチクするのを我慢すること」。特技「安芸さん（↑元・GTVの作家）の物まね」。好きな食べ物「生のウナギ」。好きなファッション「尺ハスタイル」・好きなスポーツ「ムカデ競争」。好きな芸能人「橋本名人」。苦手なもの「セリフ」。…こんな私をお嫁さんにしてくれる人、募集中！

ON !

★バイザートロン★　大型テレビはもうダサイ／　眼球に直接映像を送り届ける、省スペースの「疑似大型画面モニター」登場。立体映像にも対応する／

★ヴァーチャルドラッグ最新作★　年末年始もドラッグ映像でハイになろう／　もう定番となったシリーズ最新作。今度は「光とCG」の洪水だ／

★CGステレオグラム★　RDSと立体写真が本になった／　超リアルな「飛び出す絵本」は売り切れ店続出／　大ヒットを予告したヒップオンは鼻高々／

★NTT・多機能テレビ電話★　フルカラー動画を送れるばかりか、同時に複数の映像情報をコントロールするテレビ電話をNTTが開発／

★GPSボイスナビゲーション・システム★　「次の交差点は右へ曲がってください」…声で目的地まで案内してくれる車載コンピュータシステムが登場／

★ハイパー・シノニー★　ハンディスキャナーで英字を読み取り、その場で翻訳／　6万語内蔵の電子辞書の登場で、英字新聞が売れはじめる⁉

★フラッシュモーニング★　スロットマシンの絵柄が並ばないと、一生鳴り続ける⁉　低血圧の方にオススメな「恐怖の目覚まし時計」／

★スーパー電子手帳ジュニア★　「きょうひま？」「あそびにいこう／」「いいよ／」…赤外線で秘密の会話できる、通信機能内蔵の電子手帳が登場。

★バーコードボーイ・セット★　ついに出た／　ゲームボーイでバーコードバトルが楽しめるシステム。「競馬」「野球」など対応ソフトも続々発売予定／

★ドラゴンガン★　銃がプレイヤーに喋りかける…新感覚のアーケード・ド派手シューティングは、手元から「ドラゴンの助言」が聞こえてくる／

ない世界ですね。どうせだったら、モノホンの立体映像にしちゃえばいいのに…。バイザートロンは、左右別々の液晶画面を使ってるから3Dモニターとしても使えるんですよ。だから、このソフトもステレオ化すればもっと刺激があるはずですけどね。

インド　音楽はかなり昔からステレオ化されてるんだし、この際ビデオソフトも**映像の2チャンネル化**を義務付けちゃうのも、いいかもしれんな。

ナベ　言えてますね。そういえば、前にこのページで「これからは立体写真が流行る／」って予言したでしょ。そしたら、さっそく立体モノを集めた画集**CGステレオグラム**というのが発売されました。もうこの冬は、「立体」がトレンド／　ミカちゃんも、芸名変えたらどうですか？　立体子（りつ・たいこ）とか？

ミカ　「進め電波少年」の電波子（でん・ぱこ）じゃないんだから……で、その本、中身はどんなの？

ナベ　3Dポスターなどに使われてる「RDS」…あの無意味な模様から絵が浮かんでくるヤツですが…それからステレオ写真の名作、中にはステレオ油絵なんてのも収録されてます。

インド　なんかバカ売れらしいな。

ナベ　そうなんですよ。今や大手町のOLの愛読書になってるというウワサです。おかげで、仕事中もみんな遠くを見るような目をしてる／

ミカ　あぶない、あぶない（笑）。

ナベ　それと、パソコンを持ってる人用に、RDS製作システムのプログラムまで載ってる。

インド　しかし、そこまでして作るかな、あんなめんど臭そうなもの…。

ナベ　いや、実はRDSって、**パソコン向き**なんですよ。立体化させるための微妙な角度計算や、ランダムドットの書き込みも、パソコンなら瞬時にできるでしょ。それに何度でも修正ややり直しがききますからね。ぼくの友人のカメラマンも、自作のプログラムで作品を作って、飲み屋のオヤジに見せて喜んでます。

ミカ　なんか本格的なブームってカンジね。

ナベ　ちなみに、ワニブックスからは「MAGIC　EYES」という3Dアートポスターを集めた画集も発売されてます。これもオススメですよ。

テレビ電話、道案内をしてくれる車、文章を読み取って喋る電子辞書…どんどん便利になってゆくテクノライフ／

インド　NTTが今度開発した**多機能テレビ電話**が、すごいらしいな。なんでもフルカラー動画で、会話しながら、同時にいろんな情報も扱えるらしい。

ナベ　うん。まだ試作品の段階らしいんですけど、電話機内にハードディスクの画像メモリー機能を内蔵したものみたいですね。

ミカ　それって、どこがスゴイの？

インド　今までのテレビ電話というのは、単にテレビ会議とかで「相手の顔

［CGステレオグラム］
CGを使った立体画を中心に、立体写真などを集めた「飛び出す画集」。ランダムドット・ステレオグラム（RDS／以前このページで紹介した3Dポスターと同じ原理）を使って描かれた様々な立体画が楽しめるほか「簡単な立体視の方法」「RDSの歴史」「パソコンでのRDSの作り方」など立体フリークにはたまらない情報が満載。マニアックな内容にもかかわらず、モーレツな反響を呼んで売り切れ店続出という事態になっている。小学館から1200円で発売中。

［NTT・多機能テレビ電話］
INSネットを使ったフルカラーの動画を送受信できるテレビ電話。NTTが実用化に向け4タイプの試作品を発表した。機能は各タイプによって異なるが、ビジネスユースとして、ハードディスクに画像メモリー機能をもつもの。パーソナル向けに、家庭用AV機器と接続して使えるものなど、従来の単なる「フェイス・トゥ・フェイス」のテレビ電話から飛躍的に進歩した。このシステムを使えば、事前に送った資料画像をテレビ会議中に再生したり、通信を用いた学習教育、ホームセキュリティ…と、応用範囲は広そう。93年中には市場投入される見込み。

［GPSボイスナビゲーション・システム］
人工衛星からの信号を受信して、リアルタイムで車の位置を測定。目的地までの道のりを、音声と画像で案内してくれるカーナビゲーションシステム。運転者が目的地をシステムに入力すると、即座に参考ルートを選出して目的地までの地図を画面に表示。交差点が近づくと、交差点名、曲がる方向、曲がったあとの進路などを声で教えてくれる。トヨタ自動車と松下通信工業が共同開発し、「セルシオ」に搭載されている。90万円。

［ハイパー・シノニー］
速読用のハンディスキャナーで英単語を瞬時に検索できる電子辞書。文字認識スキャナーで英単語をなぞると、その意味を液晶で表示してくれる。約６万語の英和辞書を内蔵し、基本単語のほか、英字新聞などでよく使われる現代用語も豊富に入っている。また、音声カード（オプション）を使うと、なぞった言葉をネイティブな英語で発音してくれるというウレシイ機能も使える。覚えにくい単語をユーザーが登録できる「学習機能」あり。富士ゼロックスから54800円で発売中。

［フラッシュモーニング］
ゲーム感覚の目覚まし時計。目覚ましをセットした時間になるとアラーム音とともに、スロットマシンタイプの電光表示が点滅。ストップボタンを押すタイミングによって、ランダムに止まるようになっている。うまく横１列、またはナナメに光が並ぶと、そのパターンによって一定時間アラームが停止するが、並ばないといつまでも鳴り止まない…という恐ろしい時計（笑）。つまり何度もストップボタンを押しているうちに、完璧に目が覚めるというワケ。リズム時計工業から8000円で発売中。

を見て話ができる」ってのが、ウリだったワケだ。ところがこのハードディスクによって、そこで会議用の資料映像をメモリー＆再生できるようになった。つまり、**映像を送信側から再生**しながら説明ができるというワケだ。
ナベ　プレゼンテーションの時などには、役に立つ機能ですよね。
インド　この他にも「電話をかけてきた客への対応」をメモリーさせておけば、映像付きの留守番電話になる。もちろん外部からのメッセージの変更も可能だし、なかなか使えそうだぞ！
ナベ　このシステムは「総合デジタル通信網」の回線を使うみたいですね。実は、映像情報というのは、ものすごく情報量が多くて一般の電話回線ではなかなか送りにくかった。で、みんな「どうやって一般回線で送るか⁉」に頭を悩ませてきたんですが、この電話機のようにやすくて使い易い端末ができれば、無理に一般回線使わなくてもいいようになりますよね。
インド　うむ、個人でもつかえるようになるしな、便利、便利…。
ミカ　そういえば便利なものが最近、車にも付いてるみたいね。たしか「GPS」という…。
ナベ　人工衛星を使った「全地球的側位システム」のことですね。多いですよ、あれ搭載してる車種。
ミカ　それの、なんか喋るヤツができたんだって！
シンド　その「なんか喋るヤツ」というアバウトな表現はやめい！　トヨタの「セルシオ」に載ってるヤツだろ？
ミカ　インドマン、免許持ってないくせに詳しいのね。
インド　ほっとけ！　**ボイスナビゲーション・システム**と言うのだ、アレは！
ナベ　衛星で位置を確認しながら走るというのは、他のモノと一緒なんですか？
インド　基本的にはな。ただ、今までのは液晶モニターに地図と車の位置が表示されるだけ…というモノだった。ところがこいつは、目的地を入れると、そこまで声で道案内をしてくれるのだ。交差点にさしかかると、**「次は右折で〜す、うふん！」**とかなんとかな…ウフンとは言わね〜と思うけど。
ナベ　今までのだと、いちいちモニターを覗き込まなきゃならなかったですからね。そういう意味では手間も省けるし、安全ですよね。これで、交通情報をリアルタイムで捕捉できれば完璧なシステムになる。
ミカ　でも、それが普及しだしたら、裏道なんて意味がなくなっちゃうよね。みんな空いてるほうに進むから…。
インド　しかし、それによって極度の渋滞も緩和されるワケだからな。それより俺としては、都内のすべてのタクシーに搭載を義務付けて欲しいぞ！
ナベ　今月は「義務付ける」のが好きですね…（笑）。
インド　これが付いてりゃ、運転手が料金稼ぐために、遠回りしようとすると「右です右、違います！」とか、コンピュータが注意してくれる！
ミカ　発想がビンボー臭いわね。ところで最近、若いビジネスマンの間で流行ってる電子グッズ知ってる？**ハイパー・シノニー**っていう電子辞書。
インド　いまさら電子辞書なんて珍しくもないぞ。
ミカ　それがちょっと違うのよ。英単語を読み取るスキャナーが付いてて、その場で翻訳してくれるの。
ナベ　あ〜、文字認識ができるってヤツですね。
ミカ　うん。で、これを使って、ホテルのカフェで**英字新聞を読む**のがヤンエグのトレンドなんだって！
インド　おいおいおい！　それって恥ずかしくね〜のか⁉　自分のバカを露呈してるようなもんだぞ。
ナベ　たしかに、便利ではあるけど恥ずかしい製品ですね。
ミカ　うるさいわね〜。それにねぇ！　音声カードを入れれば、スキャンした単語をネイティブな発音で読み上げてくれるんだから！　これなら便利でしょっ！
インド　でも、読み上げた単語が誰でも知ってるようなヤツだと、それはそれで恥ずかしいぞ。大きな声で「アップル！」なんて言われた日にゃ〜、たまらんものがある（笑）。

なかなか止まらない目覚まし時計、通信機能付き電子手帳、バーコードボーイ…３人の欲しい新製品はコレだ！

ナベ　まあ、年末年始にかけて、いろんな新製品が発売されてるワケですが、ここで我々が「今年のお年玉で買いたいモノ」というのを発表してみたいと思います。まず私から。私が欲しい

のは**フラッシュモーニング**という目覚まし時計です。これがね…なんとすばらしい機能を持ってるんです。スロットマシンの形をしていて、セットした時間になると、アラームが鳴って…。
インド　まさかそのスロットが回る…っていうんじゃないだろうな。
ナベ　よくわかりましたね。ユリ・ゲラーみたい…。
インド　わかるっての（笑）／　それだけかよ／
ナベ　もちろん、それだれじゃありません。ストップボタンを押して、絵柄が並ばないと**アラーム音が止まらない**んですよ。
ミカ　どんな時計よ、それ／
ナベ　つまり、運が悪いと何回押しても止まらない…そのうちに目が覚めるという。ドクター中松もビックリの大発明です／　しかも暇なときはゲームとしても使えますからね～。パーティーにはもってこい／　わははは…なんか自分で言ってて笑っちゃいますが、本当欲しいな、これ…。あ、もうひとつ言っていいですか。カタチは「古き良き時代のアメリカ」を彷彿させるジュークボックス型…インテリアとしてもぴったりですよ／　わはは…。
ミカ　それで、芳香剤にもなったりして…。
インド　あ～、それはうれしい…ワケね～っての／　まったく相変わらずナベは変なものが好きだな。さてと、俺のオススメは**スーパー電子手帳ジュニア**だ。これは久しぶりのアイディア商品だと思うぞ。
ミカ　なんかお子さま向けの電子手帳らしいけど…。
インド　うむ。その通りであるが、あなどってはいけない。なんと通信機能付きなのだ／　つまり、同じ電子手帳を持ってれば、授業中でも先生にバレずに会話ができる…。
ナベ　ダメですよ、そんなの。ケーブルがつながってたら、バレバレじゃないすか／
インド　アホめ／　こいつはちゃ～んと**コードレスで通信**ができるのだ／　赤外線を使って「きょうひま?」だとか「あそぼう」とかこっそり会話ができる。はっきり言ってこれ、子供のオモチャにしとくにはもったいないぞ／

ミカ　大人が何のために使うのよ／
インド　アホめ／　アホめ／　ダブルアホめだ／　自分だけのオリジナルメッセージが登録できるから、たとえば会社とかで「ワタナベ部長のバーカ／」なんて、メッセージを同僚に送ることができるワケで…楽しいぞ～。
ミカ　楽しくね～っての／　よい子のみんなはちゃんと使いましょうね。じゃあ、今度は私の番。これはマジにオススメしたい**バーコードボーイセット**…あのバーコードバトルがゲームボーイでできるようになったの／
ナベ　今や、子供たちの間でスゴイ人気ですからね。これはいいっすね。
ミカ　でしょ。しかも、このシステムに付いてるバーコードリーダーは文字や図形まで読み取れる**マルチリーダー**だから、遊び方も無限／　いろんな楽しみ方ができるってワケ／
インド　でもよ。この手のモノって、ある程度遊んだら飽きちゃうんじゃね～のか?
ミカ　単なるバーコードバトルだったらね。ところがこれには専用ソフトが付いててそれで遊べるの。つまり、ソフトを入れ替えていけば、どんどん新しいゲームに変わっていくってシクミ。
ナベ　システムとソフト両面から考えられた新しいゲームですよね。さて、最後に新しいといえば、アーケードの新作**ドラゴンガン**の発想も斬新ですよ。データイーストが開発したシューティングゲームなんですけどね。
インド　あ、やった、やった、それ／　かなりグラフィックがスゴかった記憶があるが…。
ナベ　うん。同じくアーケードの占い機「トワイライト・スプレット」にも使用されていたDVI技術を利用して、かなり細かいCGの背景が使われてますよね。でも、斬新なのはそれだけじゃないんです。なんとこのゲームは、**自分の銃が喋る**んです…。
ミカ　「いたた、射たれちゃったよ～ん／」とか言うの・
ナベ　そうじゃありませんよ／　プレイヤーの攻撃に有利な助言をしてくれるんです。つまり味方をしてくれる…。
インド　どうでもいいけど、おれ、今の今までそのシステムに気が付かないでゲームやってたぞ（笑）。
ナベ　ま、ゲーセンはうるさいから…。
インド　もちっと音量上げとけよ～っ／

［スーパー電子手帳ジュニア］
通信機能を搭載した子供向けの電子手帳。赤外線を使って離れた相手に「きょうひま?」「しゅくだいした?」「あそびにいこう」などのメッセージを送ることができる。プリセットされたメッセージは20種類。このほか自分だけのオリジナルメッセージも最大10種類まで登録できるので、授業中など、先生にバレずに秘密の会話ができるというワケ。また、通常の電子手帳機能に加えて「相性・運勢占い」「似顔絵つき友達帳」など大人もビックリの充実した内容。カシオ計算機から13800円で発売中。

［バーコードボーイ・セット］
世間で大流行のバーコードバトラーを、ゲームボーイで楽しめるシステム。バーコードリーダーでさまざまな商品のバーコードを読み取り、それを体力や攻撃力に変換する…というご存じの方式で、専用のソフト「バドルスペース」が遊べる。1Pの「シナリオモード」、2Pの「対戦モード」に加えて、面倒な戦闘を全くやってくれる「自動対戦モード」も付いているのが特徴。戦士のキャラクターは、騎士、魔法使い、悪魔など約100種類。今後、対応ソフトとして「競馬」「野球」「RPG」を計算中らしい。ナムコから8300円で発売中。

［ドラゴンガン］
DVI（画像圧縮技術）を駆使したアーケード用のガン・シューティングゲーム。高度な画像圧縮技術により、背景がなめらかで美しいCGによって描かれている。プレイヤーは「ドラゴンガン」と呼ばれる銃を使い、異次元世界の魔獣をつぎつぎと射ち倒してゆく。ステージを進んでいく途中、時々ドラゴンガンに内蔵されたスピーカーから「ドラゴンの助言」が発せられ、有利に戦闘を行なうことができる（声は、なんと「ドラゴンボール」の野沢雅子が担当）。ストレス解消にはもってこいのド派手シューティング／　データイースト製。

虚しい。と、ニューソフト担当者は切に思うぞ。だって、いくら最新情報、最新画面写真をかき集めても、アメリカでちょうど開かれているCESで、とんでもない大作やNEWハードが発表されているのだろうから。そんな中で『ダラⅢ』は朗報。STG不振の状況を打破して欲しいな。

SFC ダライアスⅢ(仮)

■タイトー■発売日未定■価格未定

➡STG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

シルバーホーク、三たび発進！今度は進化追う旅だ

業界的にはシューティング不振と囁かれているけど、そんな話はこの超大作ソフトの前では関係ない!?

そう、あの『ダライアス』の3作目の画面写真が公開されたのだ。

1作目、2作目、『TWIN』を通じて話題となったのが巨大な体軀で迫り来る数々のボスキャラ。これまで通りの水棲生物をモチーフにしたキャラに加えて、今回の作品では「それ以外の物」も登場。どんな奴が待ち受けているのかは、まだ公表はできないのだが、「進化」がひとつのキーワードになっている、とだけ言っておこう。

もうひとつ、新システムとして、戦略性の高い攻撃が可能な「パワーバランスシステム」を採用。

これは一言で述べるのなら「メインショットとボムのそれぞれのパワーアップを任意に片方に集中させることのできる」システムのこと。例えば、自機のパワーアップがメインショット、ボムともどもレベル1の時。ボムを使用せず、ショットのみを発射すると、ショットレベルは2にランクアップする。逆にショットを撃たないで、ボムのみ撃てばボムのレベルも2になる、というわけ。

「企画、画面、仕様、などまだまだ未定です。完成に期待してください。」（タイトー広報）

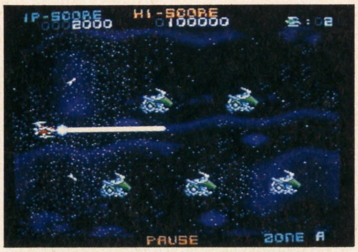
シルバーホークの新たな旅立ちはどうやら夏頃になりそうだ。

↑これはゾーンAの中ボスと思われる。どんな攻撃で追ってくるのかワクワクするね

大型3画面筐体にボディソニックという桁はずれなスケールでゲームファンの前に現れた『ダライアス』。到底不可能と思われた完全移植をやってのけたのが、『スーパーダライアス』（PC—CD・NECアベニュー）であった。「最強の『ダライアス』」を目指して制作中の、『スーパーダライアスⅡ』（SCD）は初夏発売予定。『Ⅲ』との対決が楽しみ。

↑ゾーンAのボスはバイオハザード（ミジンコ）

↑ウェーブレーザーは1作目のものだから、これはSYSTEMⅠ



↑『Ⅲ』の音楽もZUNTATAが担当してくれると嬉しいんだけど……まだ未定

 ©TAITO

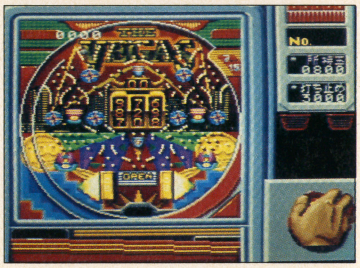
SFC パチンコ物語 パチスロもあるでよ!!

■KSS■５月発売予定■¥9800(税込み)

➡ETC
➡２P対戦可
➡パスワード
➡カートリッジ

SFC新規参入のKSSが送る第１弾は、少しアダルト仕立てのパチンコ＆パチスロシミュレーションなのだ。

199X年、新宿歌舞伎町に東洋一の、そして世界一の歓楽街を目指すため建てられた全11階のパンドラタワー。その中の「歌舞伎町サプライズ商会」が経営する５＆９階のパチンコ・パチスロフロアでは21世紀の娯楽市場耐えうるニューマシンの開発が行われていた。主人公である君はそのプロトバージョンのプレイ資格を求めてタワーをさまよう。



↑リアルなパチンコ台。台の種類は５種類以上用意されているのだ

←スロット。これがなかなか出そうで出ないんだなあ

↑景品交換所。どんなものがおいてあるかな?

↑２人で対戦プレイも可能。パチンコゲームでは初の試み

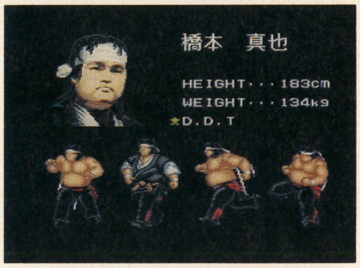
SFC 新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢

■バリエ■６月発売予定■¥9800(予)

➡ACG
➡２P対戦可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

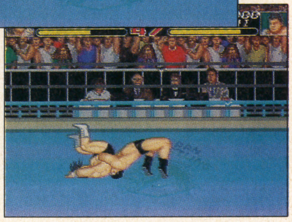
多団体時代を迎えたプロフェッショナルレスリング界の中で一際輝く新日本プロレスリングの公認ゲームソフトが発売されるぞ。

登場するキャラクター達も新日本プロレスリングでお馴染みの10人。全て実名で登場する。また、それぞれの選手の特長的な技もリアルに再現されている。ゲームモードは10人の中から好みのキャラを選び残り９人に勝ち進み『G1 CLIMAX』モード、プレイヤー同士の対戦が出来る『V.S.BATTLE』モードの２つが用意されているよ。



↑新日の"破壊王"こと橋本真也。各キャラクターはこのように紹介される

←橋本VSライガー。どちらも空中殺法を操る



→藤波のドラゴンスープレックスが長州に炸裂!!

↑プレイヤーセレクト。新日プロレスを代表する10人の中からセレクトできるのだ。

PC ラングリッサーCD

■メサイヤ■発売日未定■価格未定

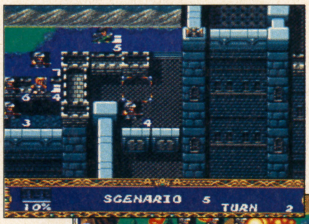
➡SLG
➡１P専用
➡バックアップ
➡SCD

メガドライブで好評だったシミュレーションゲーム『ラングリッサー』がスーパーCD-ROM²に移 植されるというオハナシ。

と、いってもただ移植するだけではなく、ビジュアルシーンの追加や後半のシナリオ変更など、様々な点でパワーアップされるそうだ。

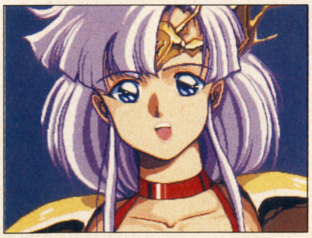
他にも、HPが０になったキャラクターが次のシナリオでは生き返る『重傷システム』や、メッセージ、イベントの追加と、遊びやすさとやりごたえが、さらに倍増している。キミも『ラングリッサー』の世界に没頭するのだ。

↑個性豊かなキャラクター達が、闘うたびに成長してゆく。しかも今回は死なないのだ



←ユニットの配置変更や、バランスが再調整されている

→魔法形態の変更により、使いやすくなった



↑今回は美しいビジュアルシーンが200枚以上入っているぞ!

PC トップをねらえ! GUN BUSTER Vol.2

■リバーヒルソフト■３月26日発売■¥7200

➡AVG
➡１P専用
➡バックアップ
➡SCD

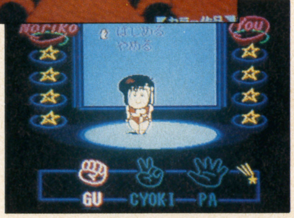
効果音集、没せりふ集、登場人物紹介など本編以上に（?）マニア泣かせなおまけ満載でスマッシュヒットを記録した『トップをねらえ!』VOL.2の紹介だ。

今作では全画面サイズのグラフィックを導入。なんでも昭和30〜40年代生まれの人が思わずニヤリとするオープニングを用意しているとか。

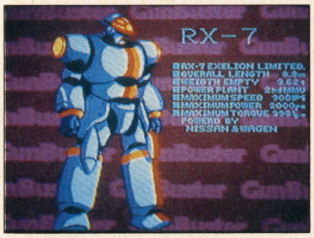
シナリオも複数あるぞ。本来のストーリーとは異なる選択をしても大丈夫。そのままずっと進んで任意のストーリーで終了。つまりマルチエンディングというわけだ。

↑メイン画面だ。まだまだ開発途中のもの、ということで、完成版に期待!

←で、これがそのオープニングなわけです



→おまけのジャンケン。さてどれにしよう



↑おまけ画面。RX-7のメカ概要がこと細やかに語られる

©KSS ©VARIE ©NCS ©バンダイ／ビクター音楽産業／GAINAX

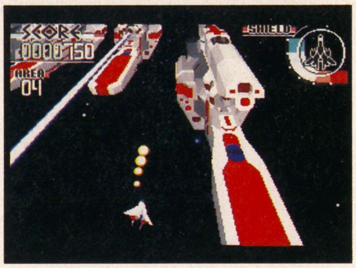
MD シルフィード(仮)

■ゲームアーツ■発売日未定■価格未定

➡RPG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡CD-ROM

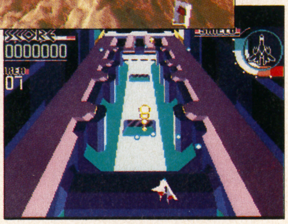
7年前にPC-8801で発売されてゲームファンを熱狂させた3Dシューティングゲーム『シルフィード』がメガCDでパワーアップして帰って来た!!

3DスクロールのSTGといえばよく言われるのがスクロールする地表のグラフィック等が単調になりがちということ。ところがそこは技術力の高さに定評のあるゲームアーツ。本作品ではフラクタル理論を使ったポリゴン処理の多用によって地表や宇宙空間の敵戦艦、敵キャラクターなどもより立体的で迫力のある映像表現を可能にしたのだ。

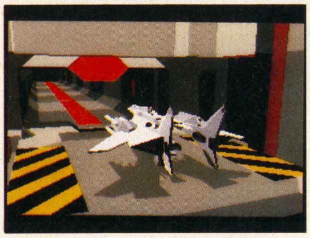


↑宇宙空間にて、艦隊に突入して行く自機。ポリゴン処理多用で更に立体的な映像処理が可能に

←フラクタル理論の応用で地形もよりリアルに



→敵基地（？）に侵入。敵の攻撃も更に激しさを増す



↑出撃シーンより。細かに描かれた自機のグラフィックが男心をくすぐる

MD ローリングサンダー3

■ナムコ■発売日未定■価格未定

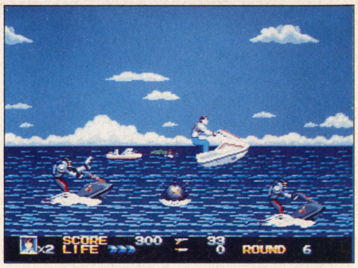
➡ACG
➡1P専用
➡コンティニュー
➡カートリッジ

先日の「セガ・ワールド」にも出展されていたので、実際にプレイした人も多いのでは？　そう、あの『ローリングサンダー』に3作目が登場するのだ。

前作との大きな変更ポイントは、斜め撃ちが可能になったこと。これによって今まで悩まされていたマスカーの階上からの攻撃ももう安心？

新要素として、バイク（等）を駆使してハイウェイ（等）を疾走する高速スクロール面も追加。

全体的にスピーディなゲーム展開が期待できそうだね。



↑水上バイク面。"ジェットスキー"は川崎重工業㈱の登録商標です。(や、そのままですまね)

←おおっ！ななめ撃ちだぞっ!!

→石油採掘跡地での戦い。「気分」だねぇ

↑新生『ローリングサンダー』の画面。これは強制横スクロール面

GB アウトバースト

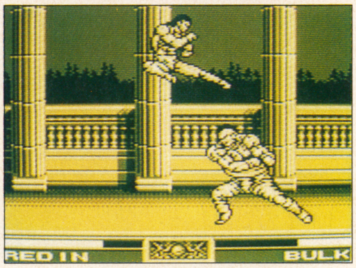
■コナミ■3月19日発売■¥4000(税別)

➡ACG
➡2P対戦可
➡コンティニュー
➡カートリッジ

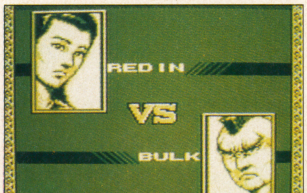
コナミから遂にゲームボーイで本格対戦型アクションゲームの登場だ。

内容は3つのモードで構成されており、プレイヤーはその中から好きなモードを選択できる。

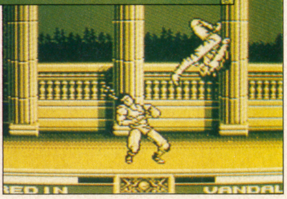
コンピュータと対戦する1Pモードでは、3本勝負で先に2本取った方が勝ちとなる。2Pモードもルールは変わらないが、通信ケーブルを使って対戦が楽しめる。さらにストーリーモードでは、マルチエンディングになっており、ルールも1本勝負となる。デカキャラが所狭しと動き廻る迫力満点のゲームだ。



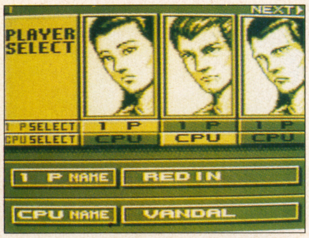
↑デカキャラ同士の激しい技のぶつかり合い。その多彩な動きと技の豊富さで熱くなる事間違い



←個々のキャラクターの性格が細かく表現されている



→2P対戦モードで友達と熱いバトルを楽しもう！



↑プレイヤーは複数のキャラクターから1人を選択し、プレイする事ができる

NEO 得点王

■SNK■発売日未定■価格未定

➡SPG
➡2P対戦可
➡メモリーカード
➡カートリッジ

NEO・GEO専用ソフト第41弾として発売される『得点王』は、Jリーグで沸くサッカーを題材としたリアルなシミュレーション・サッカーゲームなのだ。

用意されているチームは全12チーム＋1（コンピュータチーム）で、それぞれパスが得意とか、守備が優れている等といった性格付けもされている。ゲームモードは、SNKカップ、VSモード、エキシビジョンモードの3種類。グラウンド状況も晴れ、雨、ナイターとバリエーションに富んでいるのだ。

↑チームのエースがヘディングシュート！　いかにエースをうまく使うかが勝負の別れ道だ

←白熱したボールの奪い合いこそ、サッカーの醍醐味

→オープニングデモより、PK戦。リアルだよね

↑チームセレクトの画面。それにしてもメキシコチームの選手の顔がコワイ…

 ©1992 GAME ARTS ©㈱ナムコ ©KONAMI 1993 ©1993 SNK CORP.

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月8日	エイリアンVSプレデター	アイ・ジー・エス	¥9800
1月14日	BURAI～八玉の勇士伝説～	アイ・ジー・エス	¥9800
1月16日	ヨーロッパ戦線	光栄	¥12800
1月22日	負けるな！魔剣道	データム・ポリスター	¥8800※
1月22日	ドラゴンズ・アース	ヒューマン	¥8500(予)
1月22日	ポピュラスマ（マウス対応）	イマジニア	¥9800
1月29日	うしおととら	ユタカ・バンダイ	¥8800
1月29日	クリスティーワールド	アクレイムジャパン	¥8000
1月29日	スーパー倉庫番	パック・イン・ビデオ	¥7800
1月29日	信長公記	やのまん	¥12500
1月29日	Q*bert3	バップ	¥7000
1月29日	ワールドクラスラグビー	ミサワエンターテイメント	¥7900
1月中旬	ナムコットオープン	ナムコ	¥8800
1月予定	スーパーチャイニーズワールド2	カルチャーブレーン	¥8800(予)
1月予定	マイト・アンド・マジック bookII	ロジーク	¥8800
2月12日	スーパービックリマン	ベック	¥7800(予)
2月19日	プロフットボール'93	E.A.ビクター	¥8900
2月19日	喜国雅彦の雀闘士 銅羅王	パウ	¥8900
2月21日	ドラえもん～のび太と妖精の国～	エポック社	¥8000
2月26日	スターフォックス	任天堂	¥9800※
2月26日	バットマンリターンズ	コナミ	¥8800
2月26日	リーディングカンパニー	光栄	¥12800
2月26日	コズモギャング・ザ・パズル	ナムコ	¥7900
2月中旬	NBAプロバスケットボール	E.A.ビクター	¥8900
2月中旬	鋼鉄の騎士	アスミック	¥9800
2月下旬	F1 GRAND PRIX partII	ビデオシステム	¥9800
2月下旬	XAK（サーク）	サンソフト	¥9600
2月下旬	シムアント（マウス対応）	イマジニア	¥12800
2月予定	バートの不思議な夢の大冒険	アクレイムジャパン	¥8800(予)
2月予定	バトルテック	ビクター音楽産業	未定
2月予定	天舞スピリッツ	ウルフチーム	未定
2月予定	モノポリー	トミー	¥9700
2月予定	織田信長 覇王の軍団	エンジェル	¥9500(予)
2月予定	TRIFF～大西部アニマルの秘宝～	サイクロン	未定
2月予定	EDO NO 牙（エド ノ キバ）	RIOT日本テレネット	未定
2月予定	オウガバトル	クエスト	¥9600
2月予定	ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王	バンダイ	¥8800(予)
2月予定	ウォーリーを探せ！絵本の国の大冒険	トミー	¥9500
2月予定	ブルズVSブレイザーズ(仮)	E.A.ビクター	未定
2月予定	スーパーキックボクシング	エレクトロブレイン	¥8800
3月5日	イーハトーヴォ物語	ヘクト	¥9700
3月5日	エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡	セタ	¥9800
3月12日	2020年スーパーベースボール	ケイアミューズメントリース	¥8900
3月12日	スーパーバトルタンク	パック・イン・ビデオ	¥7800
3月12日	カリフォルニアゲームズ2	ヘクト	¥8800
3月19日	ジャングルウォーズ2～古代魔法アティモスの謎～	ポニーキャニオン	¥9500
3月19日	デュアルオーブ～聖霊珠伝説～	アイマックス	¥9700
3月26日	デザート・ストライク	E.A.ビクター	未定
3月26日	ヨッシーのクッキー	BPS	¥7200
3月26日	インターナショナル・テニスツアー	マイクロワールド	¥8900
3月上旬	アルバートオデッセイ	サンソフト	未定
3月中旬	ファーストサムライ	ケムコ	¥8000
3月中旬	ナイジェル・マンセルF1チャレンジ	インフォコム	¥8800
3月中旬	アクションパチ夫	ココナッツジャパン	未定
3月中旬	スーパーダンクスター	サミー	¥7900
3月中旬	パワーモンガー～魔将の謀略～（マウス対応）	イマジニア	¥12800
3月下旬	ブルースブラザーズ	ケムコ	¥8300
3月下旬	闘牌伝	ビデオシステム	¥8900(予)
3月下旬	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
3月下旬	バイオメタル	アテナ	¥8980
3月下旬	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥8800(予)
3月下旬	DEAD DANCE	ジャレコ	¥9700
3月下旬	USA ICE HOCKEY	ジャレコ	¥9000
3月下旬	怒りの要塞	ジャレコ	¥8700
3月予定	スーパーエアダイバー	アスミック	未定
3月予定	シルヴァ・サーガ2	セタ	¥9500
3月予定	ファミリーボードゲームお茶の間伝説	アイ・ジー・エス	¥8700
3月予定	鉄道王レールロードタイクーン	アイ・ジー・エス	¥12800
3月予定	NFLフットボール	コナミ	未定
3月予定	Pop'nツインビー	コナミ	未定
3月予定	METAL MAX2	データイースト	¥9500
3月予定	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	未定
3月予定	ジョジョの奇妙な冒険	コブラチーム	¥9500(予)
3月予定	デバステイター	ウルフチーム	未定
3月予定	神聖紀オデッセリア	ビック東海	¥9500(予)
3月予定	つっぱり大相撲 立身出世編	テクモ	¥9000(予)
3月予定	デビルズコース	T&Eソフト	¥9800
3月予定	セプテントリオン	ヒューマン	¥8500(予)
3月予定	ノイ・ギーア	ウルフチーム	未定
3月予定	対局囲碁ゴライアス	BPS	未定
3月中旬	超魔界大戦どらぼっちゃん	ナグザット	¥8800(予)
3月下旬	ザ・グレイトバトル3	バンプレスト	¥8700
4月中旬	Winning Smash	GO.1	¥8900(予)
4月下旬	聖剣伝説2	スクウェア	未定
4月予定	キネシス	アルトロン	未定
4月予定	サージェント・サンダース コンバット	ヨネザワパーティールーム21	未定
5月予定	大仁田厚FMW～きみは時代より熱くなれるか～	ポニーキャニオン	未定
7月予定	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮)	カルチャーブレーン	未定
6月予定	夢幻の如く	インテック	未定
7月予定	バック・トゥ・ザ・フューチャー2	東芝EMI	未定
春発売予定	新日本プロレスリング公認超戦士in闘強導夢	バリエ	未定
春発売予定	スーパーフルメタル	アクレイムジャパン	¥8800(予)
春発売予定	トップレーサー2	ケムコ	¥8900

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
春発売予定	ビデオキッド	ケムコ	¥8500
春発売予定	ブレス オブ ファイア～竜の戦士～	カプコン	¥9800
春発売予定	早指し 二段森田将棋	セタ	¥14800
春発売予定	ウルトラセブン	バンダイ	¥8800
春発売予定	全日本プロ麻雀連盟推薦「極」	アテナ	未定
春発売予定	エルナード	ゲームプラン・にじゅういち	¥9600
春発売予定	ファイナルファイトII(仮)	カプコン	¥8500

発売日未定

- ●ソルスティスII／EPICソニー／未定
- ●ユートピア／EPICソニー／未定
- ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説II／エポック社／未定
- ●バトルマスター／東芝EMI／未定
- ●スーパー競馬／アイマックス／未定
- ●ソード・ワールドSFC／T&Eソフト／未定
- ●龍虎の拳／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●超幻魔大戦／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●甲子園3／ケイ・アミューズメントリース／未定
- ●バーコードバトラー戦記スーパー戦士出撃せよ！／エポック社／未定
- ●バトルトード／メサイヤ／未定
- ●くにおくんのドッジボールだよ 全員集合！／テクノスジャパン／未定
- ●バズー魔法世界／ホット・ビィ／未定
- ●ザ・ラストバトル／テイチク／未定
- ●川釣り／パック・イン・ビデオ／未定
- ●MOTHER2 ギーグの逆襲／任天堂／¥8900※
- ●スーパースラップショット／アルトロン／未定
- ●ソード・マニアック／東芝EMI／¥8600
- ●魔陀羅2／コナミ／未定
- ●ボトムアップ／ヘクト／未定
- ●雲にのる／ヘクト／未定
- ●シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産／カルチャーブレーン／未定
- ●デスブレイド／アイマックス／¥9700
- ●トールキンの指輪物語／ロジーク／未定
- ●アクタリオン(仮)／テクモ／¥8900
- ●マスター オブ モンスターズ～大魔王ガイアの誕生～(マウス対応)／カプコン／未定
- ●ラプラスの魔／やのまん／¥9800※
- ●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
- ●モンスターメーカー3(仮)／ソフエル／未定

FAMI-COM

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月15日	ワイリー&ライトのロックボード～ザッツ・パラダイス～	カプコン	¥6500
1月22日	仮面ライダーSD グランショッカーの野望	エンジェル	¥6500(予)
1月29日	F1センセーション	コナミ	¥5800
1月予定	サンリオカーニバル2	キャラクターソフト	¥3980
2月5日	悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥3900
2月下旬	カジノダービー	ヨネザワパーティールーム21	¥5500
2月下旬	USA ICE HOCKEY in FC	ジャレコ	¥6300
2月予定	バトルベースボール	バンプレスト	¥8600
2月予定	けろけろけろっぴの大冒険2	キャラクターソフト	¥5400
2月予定	バイオミラクルぼくってウパ	コナミ	¥3900
3月19日	星のカービィ	任天堂	¥5900
3月中旬	ディジャブII	ケムコ	未定
3月中旬	ゴリラーマン	ヨネザワパーティールーム21	¥6900
3月下旬	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
3月予定	ぴょこたんの大迷路	サンソフト	未定
3月予定	アルマジロII	アイ・ジー・エス	¥6900
3月予定	炎の闘球児ドッジ弾平2	サンソフト	未定
3月予定	もえろツインビー シナモン博士を救え	コナミ	¥3900
4月23日	くにおくんの熱血サッカー・リーグ	テクノスジャパン	¥6500
4月予定	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	¥7900
5月予定	少年魔術師インディ	アイ・ジー・エス	¥7900
7月予定	THE GOLF'93	GO.1	¥6900(予)
春発売予定	アイスホッケー(仮)	ジャレコ	未定

発売日未定

- ●スイッチブレード／ケムコ／¥6500
- ●マサカリ伝説金太郎アクション編／トンキンハウス／未定
- ●フィリックス・ザ・キャット／ハドソン／¥5800
- ●快傑ヤンチャ丸3／アイレム／未定

PC ENGINE

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月10日	バトルロードランナー	ハドソン	¥5800
2月26日	幻想大陸オーレリア	タイトー	¥7800
2月予定	つっぱり大相撲 平成版	ナグザット	¥6800
2月予定	スターモービルHuカード版	ナグザット	¥6800(予)
4月2日	PC原人3	ハドソン	¥7200
春発売予定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
春発売予定	オフ・ザ・ウォール	テンゲン	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月8日	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～(SCD)	メサイヤ	¥7200
1月14日	シムアース(SCD)	ハドソン	¥6800
1月22日	メタモジュピター(SCD)	NECホームエレクトロニクス	¥6800
1月29日	ふしぎの海のナディア(SCD)	ハドソン	¥6800
2月12日	コットン(SCD)	ハドソン	¥6800
2月26日	クレスト・オブ・ウルフ(SCD)	ハドソン	¥6800
2月26日	ポリスコレクション(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
2月下旬	信長の野望・武将風雲録(SCD)	光栄	¥13800
2月下旬	雀偵物語3～セイバーエンジェル(SCD)	アトラス	¥7800
2月予定	ジム・パワー	マイクロワールド	¥6800
3月5日	コズミックビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980
3月12日	ヴァリスビジュアル集	RIOT日本テレネット	¥4980
3月26日	トップをねらえ/Gunbuster vol.2(SCD)	リバーヒルソフト	¥7200
3月上旬	ゼロヨンチャンプII(SCD)	メディアリング	¥7800
3月中旬	CD BATTLE光の勇者たち(SCD)	キングレコード	¥6300
3月予定	ダブルドラゴンII(SCD)	ナグザット	未定
3月予定	アンジェラス2～ホーリー・ナイト～(SCD)	アスミック	未定
3月予定	マジクール(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
3月予定	天使の詩II～堕天使の選択～(SCD)	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	段層都市 ストレイロード(SCD)	アイ・ジー・エス	¥8900
3月予定	フォーセットアムール(SCD)	ナグザット	未定
3月予定	ムーンライトレディ(SCD)	NECホームエレクトロニクス	未定
3月予定	ラプラスの魔(SCD)	ヒューマン	¥7500(予)
3月予定	PCココロン(仮)(SCD)	シュールド・ウェーブ	未定
4月予定	GALAXY刑事GAYVAN(SCD)	インテック	¥7800
5月予定	チャンピオンシップラリー(SCD)	インテック	¥7800
春発売予定	フレイ～サーク外伝～(仮)(SCD)	マイクロキャビン	未定
春発売予定	スタートリング・オデッセイ(SCD)	レイ・フォース	未定
春発売予定	ウインズ・オブ・サンダー(SCD)	ハドソン	未定
春発売予定	ダンジョンエクスプローラー2(SCD)	ハドソン	未定
春発売予定	ミスティックフォーミュラ(SCD)	マイクロキャビン	未定

発売日未定

- ●パワーテニス/ハドソン/未定
- ●ピーターパックラット/テンゲン/未定
- ●ポピルズ/テンゲン/未定
- ●伊賀忍伝凱王(仮)/日本物産/未定
- ●オーロラクエスト～おたくの星座in Another World～(SCD)/パック・イン・ビデオ/未定
- ●太閤記(CD)/アスク講談社/¥6800
- ●眠れぬ夜の小さなお話(SCD)/NECホームエレクトロニクス/未定
- ●ブランダーズ(SCD)/アイ・ジー・エス/¥9700
- イースIV(SCD)/ハドソン/未定
- ●BLACK HOLE ASSAULT(SCD)/マイクロネット/未定
- ●レインボーアイランド(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●CAL II(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●モンスターメーカー(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●卒業(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●ドラゴンナイトIII(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●ホラーストーリー(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(SCD)/NECアベニュー/未定
- ●天外魔境 風雲/カブキ伝(SCD)/ハドソン/未定
- ●メタルエンジェル(SCD)/パック・イン・ビデオ/¥7400
- ●三国志～英雄烈伝～(SCD)/アイレム/未定
- ●マグナード(SCD)/アスミック/未定
- ●ALGUNOS(SCD)/インテック/¥7800

MEGA DRIVE

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月14日	ベア・ナックルII～死闘への鎮魂歌～	セガ	未定
1月16日	ヨーロッパ戦線	光栄	¥12800
1月29日	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	¥8500
1月29日	ゆみみみっくす	ゲームアーツ	¥7800
1月予定	ブギウギ・ボーリング	ビスコ	¥6800
1月予定	CAL.50 (キャリバー・フィフティー)	ビスコ	¥8300
2月12日	F22インターセプター(仮)	E.A.ビクター	¥7800
2月19日	邪神ドラクソス	E.A.ビクター	¥7800
2月26日	ゾウ/ゾウ/ゾウ/レスキュー大作戦	E.A.ビクター	¥6800
2月下旬	リスキー・ウッズ(仮)	E.A.ビクター	¥7800
2月予定	スティールタロンズ	テンゲン	未定
2月予定	マジンサーガ	セガ	¥6800
2月予定	G-LOC	セガ	¥6800
2月予定	バトルトード	セガ	未定
3月5日	PGAツアーゴルフ(仮)	E.A.ビクター	未定
3月12日	デザート・ストライク(仮)	E.A.ビクター	¥7800
3月19日	パワーモンガー	E.A.ビクター	¥7800
3月19日	ドラえもん(仮)	セガ	未定
3月下旬	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史	光栄	未定
3月予定	ガントレット	テンゲン	未定
3月予定	スーパー忍2	セガ	¥6800
3月予定	ゴールデンアックス3	セガ	未定
3月予定	ああ播磨灘	セガ	未定
3月予定	GODS	PCMコンプリート	¥8800
3月予定	スプラッター PART3	ナムコ	未定
4月予定	ロードライアット	テンゲン	未定
4月予定	Jリーグプロストライカー	セガ	未定
春発売予定	魔神転生(仮)	シムス	未定
春発売予定	メガロマニア	CSK総合研究所	未定
春発売予定	XENON2	PCMコンプリート	¥8000
春発売予定	OUTRUN2019	シムス	¥8800

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月3日	PHYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA	データウエスト	¥7600
1月下旬	アネット再び	ウルフチーム	未定
1月予定	シムアース	RIOT日本テレネット	¥7400
1月予定	ダークウィザード	セガ	未定
2月26日	ファイナルファイトCD	セガ	未定
2月予定	デバステイター	ウルフチーム	未定
3月12日	忍者ウォーリアーズ	タイトー	¥7800
3月19日	笑ウせぇるすまん	セガ	未定
3月26日	聖魔伝説3×3 EYES	セガ	未定
3月予定	ウィングコマンダー	セガ	未定
3月予定	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
3月予定	サイボーグ009	RIOT日本テレネット	¥7800
3月予定	アークスI II III	ウルフチーム	未定
3月予定	POP'N LAND	シュールド・ウェーブ	未定
4月予定	スイッチ	セガ	未定
春発売予定	幻影都市 (イリュージョンジョンシティー)	マイクロキャビン	未定
春発売予定	Vay～流星の鎧～	シムス	¥7800(予)

発売日未定

- ●テラフォーミング(CD-ROM)/パック・イン・ビデオ/未定
- ●シスターソニック(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●スーパーブランディッシュ(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●スーパー大戦略 SCD(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●ハイパーロードモナーク(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●イース・マイク オブ ザ サン (YsIV)(仮)(CD-ROM)/セガ・ファルコム/未定
- ●THE IIIRD WORLD WAR(CD-ROM)/マイクロネット/未定
- ●マイトアンドマジックIII(CD-ROM)/CSK総合研究所/未定
- ●アルスラーン戦記(CD-ROM)/ヒューマン/未定
- ●ノスタルジアII(CD-ROM)/シュールド・ウェーブ/未定
- ●ポリゴンゴルフ(CD-ROM)/シムス/未定
- ●狼兵(ランピン)(CD-ROM)/シムス/未定
- ●電忍アレスタ2(CD-ROM)/コンパイル/未定
- ●F1サーカスCD(仮)(CD-ROM)/日本物産/未定
- ●ALSHARK(アルシャーク)(CD-ROM)/ポリドール/未定
- ●パワードリフト(CD-ROM)/電波新聞社/未定
- ●ボールジャックス/ナムコ/未定
- ●ディープスキャナー/サミー/未定
- ●ビートフォース/サミー/未定
- ●ラングリッサー2/メサイヤ/未定
- ●ローリングサンダー3/ナムコ/未定
- ●スラップファイトMD/東亜プラン/未定
- ●洗脳ゲーム テキ・パキ/東亜プラン/未定
- ●スノーブラザーズ/東亜プラン/未定
- ●Jリーグチャンピオンサッカー/ゲームアーツ/未定
- ●銀河鉄道999/RIOT日本テレネット/¥7800(予)

(注)SCDは、スーパーCD-ROM²対応予定のものです

GAME BOY

発売日	タイトル	メーカー	価格
1月8日	ダーティ・レーシング	ジャレコ	¥3900
1月29日	ザ・キックボクシング	マイクロワールド	¥4200※
1月下旬	新日本プロレスリング公認闘魂三銃士	バリエ	¥3980(予)
2月26日	高橋名人の冒険島III	ハドソン	¥3800※
2月下旬	バートのサバイバルキャンプ	アクレイムジャパン	¥3980※
2月予定	ONI　3～黒の破壊神～	バンプレスト	¥4980
2月予定	バーニングペーパー	ロジーク	¥3200
2月予定	スターウォーズ	マイクロワールド	¥4200※
3月12日	MYSTERIUM	バップ	¥4800
3月19日	モンスターメーカー2 ウルの秘剣	ソフエル	¥4980※
3月19日	ダブル役満	バップ	¥4500
3月26日	ミロンの迷宮組曲	ハドソン	¥3800※
3月上旬	キラートマト	アルトロン	¥4500
3月下旬	ミッキーマウスIV	ケムコ	¥3900
3月予定	アルマジロ外伝	アイ・ジー・エス	¥3900※
3月予定	GBバスケットボール	イマジニア	¥3900※
3月予定	アウト バースト	コナミ	未定
春発売予定	天地を喰らう	カプコン	¥4500※
春発売予定	SPEED BALL2	PCMコンプリート	未定

発売日未定

●マサカリ伝説金太郎RPG編／トンキンハウス／未定
●ゴッド メディスン／コナミ／未定
●メトロパニック(仮)／日本物産／未定
●ブービーボーイズ／日本物産／¥3800※
●バトルトード／メサイヤ／未定
●びっくり熱血新記録どこでも金メダル／テクノスジャパン／未定

NEO・GEO

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	餓狼伝説2～新たなる戦い～	SNK	未定
発売日未定	得点王	SNK	未定

再販予定ソフト

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
1月15日	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500※	GB
1月予定	甲竜伝説ヴィルガスト	バンダイ	¥9000	SFC
1月予定	スーパーガチャポンワールド ガンダムX	ユタカ・バンダイ	¥9500	SFC
1月予定	ファイナルファンタジーV	スクウェア	¥9800	SFC
2月下旬	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥8800	SFC
発売日未定	ドラゴンクエストV	エニックス	¥9600	SFC

GAME GEAR

発売日	タイトル	メーカー	価格
2月5日	レミングス	セガ	¥3500(予)
2月26日	ウィンブルドン	セガ	¥3200(予)
3月19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	セガ	¥3800(予)
3月予定	ぷよぷよ	セガ	未定
4月予定	シャイニングフォース外伝2	セガ	¥5500
春発売予定	サッカー(仮)	シムス	¥4500(予)
春発売予定	ゴルフ(仮)	シムス	¥4500(予)

NEW SOFT STREET SHOT GUN

はい、ショットガンです。年明け早々いろんなソフト目白押しって感じですけど。今年初のショットガンは？

●ディスクの感動が、今甦る!!　コナミから¥3900といううれしい値段で、『悪魔城ドラキュラ』、『バイオミラクルぼくってウパ』、『もえろツインビー　シナモン博士を救え』の3タイトルがROMカートリッジでプレイできるのだ。最近元気のないファミコンがパワーを発揮する時だ。

●NEO・GEOから『100メガショック』シリーズでプロレスゲームが発売されるとのこと。

●ウルフチームよりCGによる次世代用オリジナルゲーム『アプロス　天空の章』が発売されるぞ!!　アスキーより出版されている「LOG　OUT」に連載中の同小説（原作:ウルフチーム）のゲーム化なのだ。対応機種はまだ不明だが、多様なハードで展開するらしいぞ。

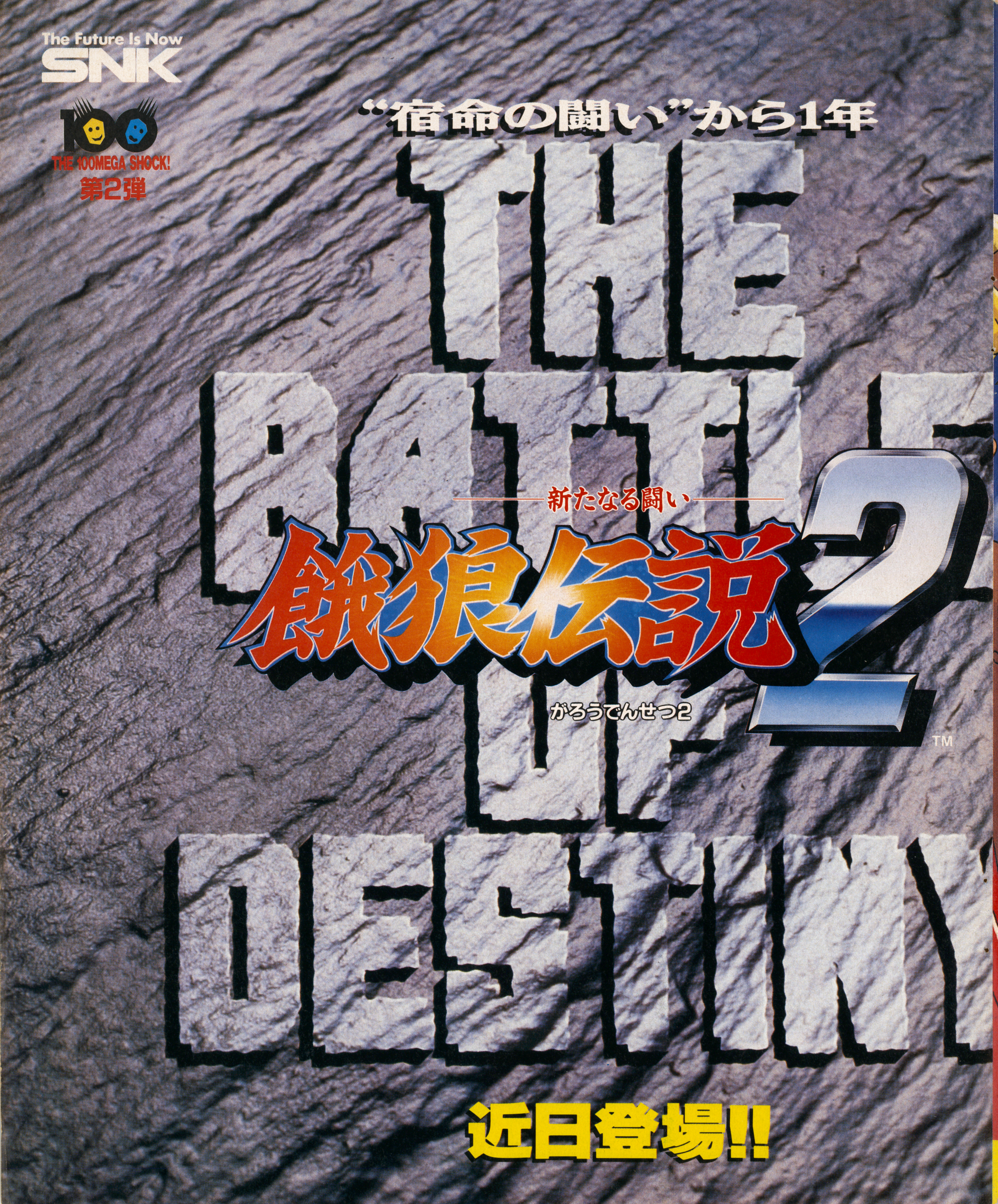
●スーパーファミコンで『ドラゴンクエストI・II』が、春先に向けて発売する予定だ。便利ボタンも『V』に引き続いてあるらしいぞ。

●先日国技館で行われた「遊星セガワールド」で、コナミのジェネシス版『タイニートゥーンアドベンチャーズ』が展示されていたぞ!!アメリカでも人気のあるこのゲーム。国内発売は、検討中とのこと。

……ってな感じで今月のショットガンはこれまで。

来月も生き馬の目を抜くような情報をお届けシマース。

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。


The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
第2弾
"宿命の闘い"から1年
THE BATTLE OF DESTINY
新たなる闘い
餓狼伝説2
がろうでんせつ2
TM
近日登場!!

●実用新案出願中「NEO·GEO」はSNKの登録商標です。ⓒ1992 SNK CORP.

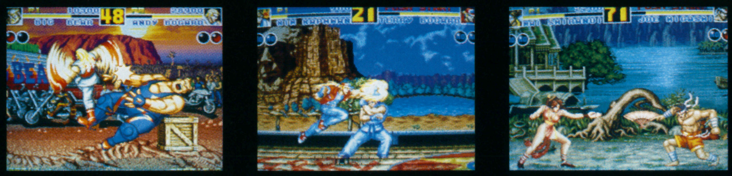
今再び、伝説の男達が

"宿命の闘い"から1年。 テリー、アンディー、ジョーのもとに再び届けられた、世界最強を決める武闘会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状。主催者はいったい誰だ、そして真の目的は…。その謎を解くために今、伝説の男達がパワーアップして帰ってきた。独自の2ラインバトルも超進化を遂げ、魅力あふれる8大ファイター達の"新たなる闘い"が始まる。ザ100メガショック対戦格闘アクション「餓狼伝説2」近日登場!!

帰ってきた…

NEO GEO

超ド級ゲーム「ネオ·ジオ」™



●ネオジオ最新情報を電話で聞こう。ネオジオなんでも相談室☎06(338)8188※番号をよく確かめてお間違えなく。
●ネオジオのソフトカタログ差し上げます。官製ハガキに住所·氏名·年齢·職業(学年)を明記の上 〒564大阪府吹田市豊津町18-8 株エス·エヌ·ケイHS2係まで。

新次元アクションRPG。
風と海の聖伝承、理想郷(ノイギーア)に広がる

ノイギーア
～海と風の鼓動～

超豪華クリエイター達が幻想世界へ挑戦する！
異変広がる辺境領を王子デュークが駆け抜ける。

音楽プロデュース 高橋幸宏(元YMO「イエローマジックオーケストラ」)
キャラクターリファイン 菊池通隆(「サイレントメビウス」総監督)
ストーリー監修 会川 昇(ヤングジャンプ「浪人同心」原作)
デザインワークス 森木靖泰(「サーディオン」メカデザイン)

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

3月発売

新世代三国志、ウィンドウズ迫る！

三国志正史
天舞 スピリッツ

ウルフ・マウス・ムーヴメント第1弾。
戦乱に輝く英雄達のアンビシャス、
リアルタイムが織り成す興亡グラデーション、
「新スピ」を超えるスピリッツ第2弾、早くも登場！

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
M-VIUS
SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

2月発売

スーパーファミコンは任天堂の商標です

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF 〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F
ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

HIPPON SUPER! 2

1993年2月4日発行 第8巻2号通巻130号
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 発行(株)JICC
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237

特別付録！ FFVを遊びつくすための大百科事典

発行所 JICC
定価490円 (本体476円)

T1007689020496
雑誌07689-02